bonus

BeoSOFT

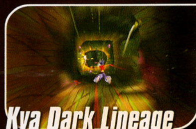
naš jedini časopis o igrama za konzole



Sufferring
Paćenje u zatvoru

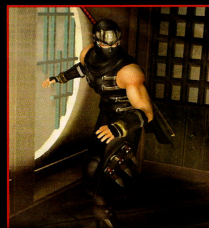


X-Files
Zavera se nastavlja



Kya Dark Lineage
Zelda za PS2





IGRA MESECA



IGRALI SMO I OPISALI




Novo
Igre za mobilne telefone, od ovog broja

VELIKA NAGRADNA IGRA PS2 za 600 dinara!

TREĆI KUPON UNUTRA

broj 40 · godina III
cena: 200 dinara
CG: 3,5 € · BiH: 7 km · MK: 180 den
ISSN 1450-8400





Broj 40 · Godina III

bonus

Osnivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Broj pripremio i realizovao:
Nikola "Nick4life" Jovanović

Marketing:
tel: 011/380-77-12

Priprema štampe
i grafičko oblikovanje:
Grafički atelje "Elko Print"
Beograd, 011/ 416-134

Štampa:
KOLORTON, Beograd

Kako nas moćete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32,
11050 Beograd 22

e-mail:
redakcija@bonus.co.yu

web:
www.bonus.co.yu

Telefoni i faks redakcije:
011/380-77-12 i 380-77-36

Pretplata:
za detaljnije uslove pretplate
pogledajte stranu 73

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE
SE POJAVITI NA KIOSCIMA
01. Jun 2004.

ISSN broj: 1450 - 8400

CIP-Katalogizacija u publikaciji

Народна библиотека Србије, Београд
79
БОНУС : наш једини часопис о играма за конзоле - Год. 1, бр. 1 (2000) -. - Београд : П.А.З.И. Пресс,
2000- (Београд : Колортон) . - 29 цм
Месечно
ИССН 1450-8400 = Бонус (Београд)
ЦОБИСС.СР-ИД 71118082

REČ UREDNIKA

40 brojeva! Ko bi rekao da je toliko prošlo već? Ok, mi smo se u priču uključili tek pre 5. brojeva, ali se sećamo kao da je juče bilo kada je prvi broj Bonusa izašao 2000. godine. Sačuvaćemo ipak priče o Bonus prošlosti za prvi 'okrugli' jubilej... recimo 50 brojeva.

U ovom broju, donosimo vam sve ono na šta ste navikli + par novih stvari. U najavama smo prvi put dotakli Resident Evil 4, a sigurni smo da ćemo o njemu pisati još par puta dok se ne pojavi napokon. Možda ćemo zbog takvih igara uskoro uvesti i neku posebnu rubriku za kratke najave, ali sve u svoje vreme. Rubrika "Stripovi po igrama" vam se svidela, pa smo je nastavili i u ovom broju. Tema je ovog puta Resident Evil i ako još jednom budem spomenuo ovu igru sada, optužićete nas da forsiramo samo par ultra-popularnih serijala. Just bringing you the best :)

Kolega forsaken demon se prvi upisao u novu editorial rubriku koju za sada zovemo "ja, pravi igrač" u kojoj ćemo pretresati i prelamati (preko kolena) neka igračka pitanja, teme i problematiku. U ovom broju pričamo o tome šta znači biti hardcore igrač.

Ono na šta bih posebno skrenuo pažnju je promocija API akcije koju ćemo pažljivo pratiti iz broja u broj. Šta je API? Objsašnjeno rečima organizatora, "Asocijacija Profesionalnih Igrača je organizacija koja je spojila dugogodišnje želje igrača i interese velikog broja igraonica sa ciljem popularisanja igranja na konzolama i organizovanja zabave i kod nas na način koji u svetu već dugo postoji." Šta više reći osim da ćemo prenositi sve vezano za API u posebnoj rubrici od ovog broja, pa na dalje.

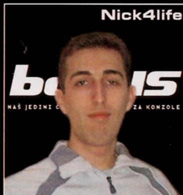
Prvi put u istoriji Bonusa, jedna XBOX igra je igra meseca. Znamo koliko je XBOX slabo zastupljen kod nas, ali da nismo ubacili Ninja Gaiden za igru meseca, stvarno ne bismo mogli da se smatramo za ozbiljan časopis posvećen igrama na svim konzolama, jer je igra zaista klasu iznad svega što se pojavilo u poslednje vreme. Još jedan mega-hit je napokon izašao i dobio naš opis - Final Fantasy: Crystal Chronicles za GameCube. Tako da u ovom broju XBOX i Cube ne zaostaju za PS2 po pitanju kvalitetnih naslova. Za PS2 igrali smo i opisali par solidnih i traženih naslova, kao što su Suffering, X-Files, Kya: Dark Lineage i Forbiden Siren... za koji ste se pitali zašto je ignorisan do sada.

Vlasnici GBA će biti više nego zadovoljni količinom opisa igara za ovaj sistem u ovom broju, kao i specijalnim tekstom o starim SNES hitovima, koji život danas nastavljaju na ekranima GBA, koji je pisao niko drugi do CityDoctor Ivan Ljiljak-Vukajlović. Carnex će vas ponovo fascinirati opisima PS One hitova i svojim beskrajnim anime znanjem u Ghost In The Shell gigantskom opisu.

Za kraj, ostaje mi da spomenem i novu rubriku o igrama za mobilne telefone. Napredovali su prilično i igrice su skoro na nivou GameBoy Colora, pa je bilo krajnje vreme da uvedemo i rubriku za njih u naš i vaš omiljeni igrački časopis.

Pišite nam i dalje, šaljite kritike, pohvale, kupone za nagradnu igru i vidimo se sledećeg meseca - do tada uživajte u Bonusu #40.

Vaš urednik, Nikola "Nick4life" Jovanović





SADRŽAJ


RED DEAD REVOLVER 12



RESIDENT EVIL 20


NINJA GAIDEN 30


THE SUFFERING 44


FINAL FANTASY CC 56


SPLINTER CELL 2 60


GHOST IN THE SHELL 70


BUG! 84

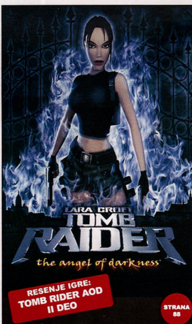
PLAYSTATION 2

GAME CUBE

GAME BOY ADVANCE

PLAYSTATION ONE

RETRO



KONSTRUKTIVNI PREDLOZI

Watts up BONUS
Da vam sad pricam kako ste fantasticni i genijalni necu jer vi to vec znate, pa zato da
predemo na stvar.
1. Totalno nepotrebno ste izdali dva postera Final Fantasy (zahtevam poster MGS 3 u broju 39.)
2. Mogli bi dati šansu fanovima da isprobaju svoje umece u opisivanju igara koje je Bonus propustio (stare ili nove)
3. Citaoci bi trebali da odaberu poster, autora meseca-godine, bonus godine.
4. Osim liste u Japanu i Evrope potrebna je top lista redakcije.
5. Sav text stranice pomerite za barem 5mm od strane koja se spaja (lepi) za ostale.
(nevolim da ih savijam)
6. Kod igromera nam preporucite igru slicnu opisanoj koju možemo da probamo.
7. Šta možete da mi kažete o umreženju PS2. (Imam drugove sa kojima zelim da povezem PS2 pa me zanima kako mogu ovo da ostvarim)

P.S: Peace out!!!
-ZERO-

bonus

Pozdrav Zero,
1. Nepotrebno? FFXII je bio excluziva a FFX-2 se sviđa uredniku :) Zato smo morali u broju 39. da ispunimo jedno daleko starije obećanje čitaocima - Dragon Ball Z. MGS3 postera će biti kada igra bude izašla ili kad se bar približimo datumu njenog pojavljivanja.
2. Trudimo se da sami opisujemo 'preskočene' igre. Daćemo i čitaocima šansu da se oprobaju u pisanju opisa... imamo neke ideje vezane za to (posebna rubrika, konkursi za saradnike ....) ali ništa konkretno za sada.
3. Nije loša ideja... autora meseca vidimo koliko toliko preko anketa koje dobijamo. Možda ubacimo i pitanje 'Koji poster želite?', not a bad idea at all.
4. Planiramo da proširimo tu rubriku. Sve u svoje vreme.
5. Imamo loša iskustva sa marginama... tako da će za sada ostati ovako.
6. Još jedna dobra ideja o kojoj razmišljamo već neko vreme. Pri sledećoj promeni izgleda časopisa ubacicemo i 'probajte i...' box uz igromer.
7. Sve što imamo da kažemo je da vam je daleko lakše da nabavite multi-tap za više igrača :)

DREAMCAST LIVES!!!

Puno pozdrava redakciji našeg jedinog časopisa o igrama za konzole. Imam nekoliko zamerki, ali se na njih ovoga puta necu osvrtati, vec cu odmah preci sa svojim predlozima o ubacivanju novih rubrika. Pošto sam veliki obožavalac kompanije SEGA i njihovih proizvoda, a uzgred i posedujem Dreamcast koji je na moju (a i mnogih drugih) veliku žalost prerano preminuo, predlažem da u časopis ubacite dve nove rubrike, i to:
1) kao i za PS One da objavite po žanrovima (po 5 iz svakog žanra) najbolje igre svih vremena za Dreamcast
2) ubacite rubriku Dreamcast RE-PLAY, jer postoji puno sjajnih igara kao sto su Soul Calibur, Sonic Adventure 2, NBA 2K, NFL 2K, NHL 2K, Powerstone 1 i 2, Air Force Delta, Aero Wings I i II, Sega GT, Sega Rally 2, Sega Smash Pack Volume 1 (vrlo dobra kompilacija), DOA 2, Seaman itd. koje nisu bile opisane u ranijim brojevima.
Nadam se da ćete moje predloge uzeti u razmatranje. što se tiče redizajna casopisa nemam zamerki, posebno mi se svideo br.36 (cista desetka), a narocito opis za PGR i Capcom vs SNK ...

Ostanite najbolji i puno uspeha u daljem radu želi vam vaš verni čitalac Shadow (nije član redakcije)

bonus

Pozdrav, i mi smo veliki SEGA obožavaoci, što si valjda i primetio u broju 38 (takozvani 'Sonic' broj). Dreamcast jeste nestao sa scene pre par godina ali je i dalje živ kao underground mašina, nešto slično NeoGeo-u. Jeste da i dalje u Japanu izađe po neka igra za njega ali mislimo da bi jedan DC Re-Play stvarno dobro došao, za opise starih legendarnih DC naslova koji su preskočeni od strane stare redakcije. Nažalost zbog slabe popularnosti sistema kod nas sumnjam da ćemo moći da imamo više od jednog opisa po broju - ali sekcija se svakako uvodi, od broja 41.

XBOX4life

Zdravo NEW BONUS! Pozdrav za celu novu redakciju!
Ja podržavam promene na bolje i zato mogu reci da je upravo ovakav Bonus bio želja mnogih čitalaca. Za vas imam samo pohvale, a ne kritike, a zato prelazim na pitanja:
1. Možete li reci nešto konkretno o Shenmue 3, tj. da li ce igra uopšte izaci, i ako izade da li ce biti na Xboxu?
2. Pre malo više brojeva Bonusa, stara redakcija je objavila vest o kreiranju Xbox Linux Project-a, da se uz njegovu pomoc na Boxu mogu pokrenuti silni programi (za obradu teksta npr.), e pa šta se sa tim dešava?
3.Kako napreduje razvoj Fable (ranijeg Project Ego-a) za Xbox?
Iz ovih pitanja ste verovatno zaključili da posedujem X-kutiju.
pa molim vas da mi odgovorite u interesu opšteg konzolarnog informisanja što pre... (posebno zbog ostalih vlasnika Boxeva, istina je da u Srbiji PS2 vlada, ali ni nas nije malo).
U nadi da vas nisam previše opteretio, još jednom sve pohvale i nastavite da dižete rejting kvaliteta našeg jedinog časopisa o konzolarnim igrama.
Your faithful anonymous reader

P.S. Bonus 38 was the best of all, keep getting better!

bonus

Pozdrav anonimnom XBOX fanatiku,
1. Voleli bi da imamo šta da ti kažemo jer je i nama Shenmue jedna od omiljenih igara. Ništa zvanično nije poznato, samo tračevi da je igra u razvoju već duže vreme. Po svemu sudeći ako se ikada pojavi, pojaviće se za XBOX. Preporučujemo ti da posetis sledeći sajt www.planetxbox.com/shenmuedojo za sve informacije o Shenmue 3.
2. Linux za XBOX postoji već odavno, mada nije ti potreban da bi pustao razne programe na svojoj konzoli. Možda će Majstor Zmaj pisati malo o tome kad završi sa ovim software-om za PS2.
3. Fable je i dalje živ projekat. Videćemo nešto više o njemu na E3-u za mesec dana a igra bi inače trebala da izađe do kraja godine.

Hvala još jednom, iako ima malo XBOX vlasnika kod nas trudićemo se da povećamo sadržaje vezane za ovaj sistem takođe.

P.S. Bonus #38 je i uredniku jedan od omiljenih brojeva (mora da je zbog Sonic-a :))

Sva vaša pisma, crteže i kritike, možete nam poslati na adresu Bonus, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd ili nam pošaljite na adresu redakcija@bonus.co.yu Možete nam poslati SMS poruku na 063/72 72 522 (NAPOMENA: ODGOVORE NA SMS OBJAVLJUJEMO U ČASOPISU I NE ODGOVARAMO DIREKTNO). Sve ove podatke možete naći i na sajtu www.bonus.co.yu

FAN ART



SMS MESECA

Gde mogu da nađem emulatore za PC sa PS2 i XBOX i njihove romove BESPLATNO? Pirat

BONUS

Dragi Pirate, ništa na ovom svetu nije besplatno, a ako dobiješ nešto za džabe onda sigurno kršiš neki zakon.

Poštovana redakcijo,

Pišem Vam sa nadom da mi možete pomoći oko jednog problema.Ja sam dugogodišnji Final Fantasy fanatik (I to baš fanatik)."Deset-dvojku" sam već odavno prešao (glavnu priču I većinu sporednih misija), ali ne mogu da istražujem Via Infinito u Bevelle-u (navodno najveći izazov u igri)-zbog piratske kopije igra mi se tu stalno "zamrzava".

Znam da Vi ne želite da reklamirate pirateriju, ali bi mi učinili veliku uslugu kad bi objavili pismo kako bi mogli da mi se jave čitaoci koji nemaju problema sa svojom "backup kopijom" igre (valjda shvatate da će piraterija još neko vreme biti naša gorka stvarnost ?).Zanima me isključivo američka verzija igre, a telefon je [redacted]. Kao "protivuslugu" Vam šaljem ove zanimljive informacije sa Neta:

1.Microsoft je objavio da će na premijeri Xboxa na Marsu (zakazana za 1.april '04) prikazati novi model Xboxa,koji će imati rupe za kontrolere sa sve 4 bočne strane (znači, ukupno 16 kontrolera).Istovremeno će na Netu objaviti uputstvo kako da se stariji modeli modifikuju- bušilicom....

2.Producenti iz Konamija su objavili da bi voleli da glavnu ulogu u filmu Silent Hill:The Movie zaigra "Nick4life" Jovanović.Smatraju da bi to bio dobar markentiški potez- tako bi SH:TM postao prvi horor film u istoriji gde bi glavni junak svojom pojavom I izgledom više plašio publiku od svih monstruma u fimu (just a joke...no offence,eh?).

3.Carnex je odlučio da povuče tužbu protiv mesnog giganta iz Vrbasa (zbog navodne krađe imena) nakon što su čelnici kompanije zapretili da će objaviti fotke Carnexa kako "prži" DVD-ove, I to na vreloj masti, uz slaninu I luk....

Iskreno Vaš,
Milan Vujinović

Zelim da vam kazem da ste se previse orjentisali na tuce (zanr) i bilo bi bolje da kazete za koje je sisteme izasla igrica, opremu koja se moze sluziti u (...)

BONUS

Šta fali tučama? Ranije ih nije bilo uopšte, pa pokušavamo da popularišemo žanr na sasvim drugačiji način.
Problem klasifikacije multiplatform igara ćemo rešiti uskoro, a ukoliko neka igra zahteva opremu koja odudara od uobičajene, to ćemo uvek naglasiti.

Da li ima sanse da se sledeci RESIDENT EVIL pojavi na jos nekoj konzoli (osim na "kocki")?

BONUS

Osim PS2 naslova Resident Evil: Dead Aim i Resident Evil: Outbreak (igra meseca u proslom broju, a u ovom imas najavu za expansion u vestima) tesko da će bilo šta drugo što spada u Resident Evil serijal izaći za neki sistem koji nije GameCube.

Dali ce biti nesto o filmu Tekken? stara redakcija u 32.broju ju je obecala za ovu godinu. Imate li neke vesti o filmu ako imate molim vas objavite. Hwoarang

BONUS

Od filma očigledno nema ništa. Zadovolji se Tekken anime-om ako ga nisi gledao do sada.

Da li postoje ili ce napraviti i koje su igre za Playstation 2 gde bi igrac(i) bio u ulozi ANDJELA?POZDRAV BONUSU!NEFALIM (1/2 COVEK + 1/2 ANDJEO) SRBOZIV

Da li ce za Playstatio 2,PC ili neku drugu konzolu izaci igre inspirisane Srpskim mitovima,legendama i bajkama i koje to igre - ako su izasle? SVETOSRB

Da li je neko ili ce neko izraditi neku hit igru inspirisanu najboljim PRAVOSLAVLJEM za PC ili konzole? Pozdrav smekerima i lavovima - redakciji BONUSA! VEROLJUB

Pozdrav najboljem BONUSU!Da li ce se pojaviti neka super igra sa Vitezovima,Zmajevima i sl. za Playstation 2 a da je arkadna akciona avantura?SRBOLJUB HRABAR

... i slične poruke

BONUS

Bilo bi lepo zar ne? Još kad bi bio neki SUPERSRPSKI PRAVOSLAVNI andjeo koji kosi Turke, Nemce ili šta već... Žao nam je, ali ništa se ne uklapa u taj opis :) Puno pozdrava.

Bonus je zakon. Grunt i Majstor Zmaj su najbolji. Kad ce Onimusha 3 stici kod nas?

BONUS

Hvala, hvala... Onimusha 3 će stići par dana nakon što se pojavi u svetu, kao i uvek.

Pozdrav svima zelim da vas ishvalim i ako znate da ste najbolji na celoj planeti i imam par pitanja dali ima za ps1 heroes of might and magic, ima li sanse za poster mortal kombata igrica zaista to zasluzuje

BONUS

Nazalost Heroja nema na PS One-u, a MK Deception poster ćemo objaviti u to budi siguran.

Smem se kladiti da ce na naslovnoj strani biti igrica GHOST RECON:JUNGLE STORM

BONUS

Wroooooong!!!

Na naslovnoj strani 100% DRIV3R

BONUS

Wroooooong again!!! Nešto su nam zakazali vidovnjaci ovog meseca.

Bonus je najbolji casopis (za pocetak). Imam dva pitanja:1-mogu li da narucim neke od starih brojeva ako zivim u Makedoniju? 2-dali izlaze igrice za SONY kec?

BONUS

Naravno da možeš. Imaš u svakom broju stranu na kojoj piše kako naručiti stare brojeve (pogledaj pred kraj). Za Sony kec izlaze igre i dalje ali to su uglavnom jako retki sporedni naslovi uglavnom za decu, konzola je odsvirala svoje.

YO,Bonusovci! Pokusavam da nadjem Rockia za PS2 i nema ga nigde zasto!? Da li moze jos jedan poster DBZ? GOKU

BONUS

Verovatno slučajnost, igra je stigla kao i sve ostale. DBZ stvari nikad dosta? Čim budemo opisivali neku sledeću DBZ igru biće i postera, znamo koliko je stvar tražena ne brini :)

Objavite poster CLOUDA iz FF7 Advant Children (uvecajte onu sliku iz 37 broja)

BONUS

Slika je previše mala za poster. Kada se Square smiluje de izbaci FF7:AC slike u većoj rezoluciji biće i postera. Računaj negde u vreme izlaska filma u Japanu.

Kada ce izaci sledece igre: Oni-2, Tekken-5, Parasite Eve-3? Za koje platforme ce biti? Pozdrav od brace iz Republike Srpske!!! VOJVODA

BONUS

Pozdrav Republici Srpskoj! Igre za koje si pitao... krenimo redom, Oni 2 verovatno nikad, ali pogledaj Ghost In The Shell za PS2 iz specijalne najave u ovom broju i videćeš zašto nije ni potreban :) Tekken 5? Možda jednog dana... do tada ćemo igrati 'Ninu' u igri Death by Degrees koja će biti za Tekken nešto kao što je Ninja Gaiden za Dead Or Alive. Parasite Eve 3? Nije najavljen, bilo bi lepo da se i taj serijal nastavi jednom.

Neka Bonus zraci i necim pozitivnim u opisima igara i u celini gledano! METATRON ANDJEO NAJBLIZI BOZJEM PRESTOLU

Neka vas ne obeshrabre kritike! Svi mi zelimo da Bonus bude najbolji i sacuvamo ga od propasti!SANDALFON ANDJEO CUVAR

Omogucite nama citaocima jos aktivnije ucesce u stvaranju BONUSA da bi jos vise zasijao i zablistao! ANDJEO PIRIEL "SVETLOST RAJSKA"

Prica se da je BONUS svojim kvalitetom ugrozio i nadmasio strane casopise o igrama za konzole!Bravo redakcijo BONUSA!ANDJEO ZOFAEL "BOZJI SPIJUN"

BONUS

Zašto misliš da smo negativni? Nemamo dovoljno ikona i krstova u časopisu? :) Kritike mogu samo da nas učine boljim, ako su realne kritike u pitanju, tako da ne moraš da se brineš. Popunjavajte ankete i šaljite pisma i SMS-ove sa predlozima. Mi smo otvoreni za sve kreativne ideje koje možemo da realizujemo. Stvarno nam je drago što imamo tako strastvene obožavaoce...

KOF: MAXIMUM IMPACT

Konačno, prva 3D verzija jedne od najpopularnijih borilačkih igara ikada nam stiže ove jeseni! Dok su ranije konzolne verzije igara KOF serije bile uglavnom portovi sa automata, ovo je prvi King of Fighters naslov koji je specijalno rađen za PlayStation2 sistem. Igru će činiti pet uzbudljivih modova među kojima su Story Mode, VS Battle, Survival, Practice and Training. Ukupno 24 SNK likova će biti na raspolaganju od kojih su 14 poznati iz prethodnih delova, 6 potpuno novi i četvoro skrivenih, bonus likova. Kao i u svakom KOF naslovu i u ovom će igrači moći izvoditi mnogobrojne combo poteze jedinstvene za svakog borca. Iako je ovaj nastavak u potpunom 3D-u, SNK upozorava da to ne znači kraj dvodimenzijalnim "tabačinama". SNK poštuje različite ukuse i obećava da će u budućnosti i dalje razvijati klasične 2D KOF naslove (već je najavljen još jedan 2D 'nastavak' - KOF NeoWave). Datum lansiranja "King of Fighters: Maximum Impact"-a je zakazan za 14. septembar.



FINAL FANTASY I I II ZA GBA

Japanski časopis "Jump" je otkrio da će Sqrare Enix portovati prva dva dela iz Final Fantasy serijala za Game Boy Advance i to spojeni u jednom ketridžu. "Final Fantasy I & II" će sadržati ova dva klasična dela koja su prvobitno bili izdati 1987 i 1988 na NES-u. Nova, GBA verzija igara će činiti ulepšana grafika i mogućnost sačuvanja pozicije u bilo kom trenutku igre. Među izmenama je i to da bacanje magije više nije ograničeno, već se troše neka vrsta magijskih poena. Final Fanasy I će imati i novu tamnicu koja će se zvati "Soul of



Chaos", u kojoj se mogu naći novi predmeti za inventar kao što je Ultima oružje. U toj tamnici, junaci će se susretati sa različitim istorijskim boss-ovima poznatim iz Final Fantasy serijala, kao što je sablasni voz iz FFVI. Ovaj fantastični ketridž treba da se pojavi tokom jula u Japanu, a datum izlaska za Evropu je još nepoznat.

KILLER 7

Killer 7 je jedna vrlo bizarna priča, o osveti, koja prati život jednog vrlo čudnog čoveka - Harman-a Smith-a. Njegova uloga u igri je da zaustavi talas nasilja koji uzrokuje teroristička grupa predvođenom Kun Lan-om. Harman Smith je atentator, ali i čovek sa 7 različitih ličnosti (čini mi se da neko ima krizu identiteta) i dok prisustvo višestrukih ličnosti je često zabrinjavajuća pojava, za Harmana je to ispalo kao prednost. Menjajući se u jedno od tih sedam identiteta, Harman će upošljavati njihove atribute kako bi eleminisao neprijatelje. Njegov glavni motiv da dopre do Kun Lana je osveta njegove nedavno preminule žene, za čiju smrt je odgovorna Lanova organizacija. Capcom je poznat po svojoj reputaciji kao developer koji uspešno spaja stil sa zabavnim sadržajem.



Tako da, pored intrigantne priče, lepa grafika urađena u cell-shading tehnici čini ovu igru još primamljivijom i doprinosi film noir atmosferi. Igra se radi kao GameCube ekskluziva, ali postoje polemike da će igra biti portovana i za PS2. Ovu zaista interesantnu igru ćemo biti u mogućnosti da igramo krajem ove godine.

NFL FANS PREPARE YOUR JOCK-STRAPS!

ESPN Videogames je objavio da je njihova najnovija simulacija NFL-a u izradi. Kao i njene prethodnike, ESPN NFL 2005 će razviti Visual Concepts, Sega-in sportski studio. Okvirno vreme izlaska ove igre je na jesen ove godine, a nažalost nikakve slike nisu do sada objavljene. ESPN NFL 2005 će biti izdat samo u verzijama za Xbox i PlayStation 2. Sa druge strane, EA Sports nije dangubio i dosta je napredovao na svom NFL naslovu. Madden NFL 2005 treba da se pojavi sredinom avgusta ove godine i to za PlayStation 2, XBOX kao i GameCube.



PRVE SLIKE PSP IGRE

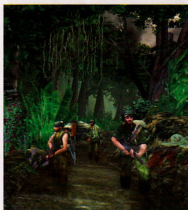
Na nedavnoj konferenciji posvećenoj igračkim developerima koja je održana u San Hoze-u, Kaliforniji, istupio je Andrew House, izvršni direktor Sony Computer Entertainment America-e, sa interesantnim informacijama. Pored prezentacija različitih poslovnih analiza i projekcija (među kojima jedna pokazuje da prodaja PS2 premašuje za 38% prodaju PS-a u istom periodu životnog ciklusa) prikazan je i prvi demo PSP naslova čiji je razvoj u toku. Reč je o igri "Death, Jr." i delo je Digital Eclipse-a. Prikaz demoa je trajao vrlo kratko i glavna namera je bila da se prezentiraju mogućnosti PSP-a, pre nego detalji o



igri. Iz slika možemo da vidimo da se radi o platformnoj avanturi koju krasi veoma lepa grafika za igru koja je namenjena za prenosni uređaj. House je uveren da je sada idealan trenutak za lansiranje prensone konzole, jer je tražnja za ovakvim medijumima veća nego ikad. Takođe je istakao bitnost u kreiranju online gaming kulture, smatrajući da je to budućnost industrije.

NEW CONFLICT: VIETNAM

Posle New Conflict: Desert Storm-a i njenog nastavka Desert Storm II, Gathering je odlučio da akciju ovaj put prenese na drugo mesto i u drugo vreme. New Conflict: Vietnam stavlja četiri vojnika u džunglama jugoistočne Azije tokom krvave Tet ofanzive 1968. godine. Izvedba je i dalje u trećem licu i sadržaće istu dozu timske akcije viđene u prethondim delovima. New Conflict: Vietnam će infiltrirati prodavnice ove jeseni.



NOVI F-ZERO NASLOV POČETKOM JUNA

Nintendo nas obaveštava da svoj najnoviji F-Zero naslov bi trebao da se pojavi na policama početkom leta, tačnije, 4. juna. F-Zero: GP Legend se pravi za Game Boy Advance i sadržaće različite trkačke modove, a možda najinteresantniji među njima je Story mode. U ovom modu igrači započinju igru sa jednim likom - Rick Wheeler-om, a dok budu napredovali kroz priču, igrači će otključati i preostalih osam ličnosti i priča kojih prate. Svaku priču karakterišu sinematici i dijalozi koji su jedinstveni za svakog lika. U Story mode-u će biti ukupno 40 misija za prelaženje. Igra sadrži i brojne druge zanimljive modove. U Grand Prix mode-u postoje tri različite težine i u svakoj ima po 3 kupa koje treba osvojiti, dok u The Zero Test



mode-u igrači trebaju da ovladaju različitm trkačikim tehnikama kako bi prošli kroz 48 izazova. Tu su i Time attack mode i Training mode u kojem se igrači trkaju protiv vremena i uvežbavaju svoje trkačke veštine. Multiplayer se podrazumeva, ako su maksimalno četiri igrača umreženi i koriste jedan ketridž. Ukoliko svaki od igrača poseduje igru, onda će im veći broj staza i vozila biti na raspolaganju. Ostalo nam je samo da sačekamo još koji mesec...

HAPPY BIRTHDAY GAME BOY ADVANCE SP!

Oglašavajući se povodom prvog rođendana Game Boy Advance SP-a, Nintendo je iskoristio priliku da napravi osvrt na uspehe koje je postigao u proteklih godinu dana sa ovim sistemom. Više od 15 miliona GBA SP-a je isporučeno širom sveta, od toga 4 miliona konzola samo u Evropi, čineći konačnu cifru isporučenih sistema iz Game Boy porodice 160 miliona! Uspeh će biti dalje utemeljen sa dodatnih 100 igara planiranih za sledeću godinu, među kojima će se naći "Metroid Zero Mission" i "Donkey Kong Country 2" od Nintendo-a, "Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow" od Ubisofta, "Sonic Advance 3" od Sega-e i najnoviji Harry Potter naslov od EA-a. Nintendo se posebno ponosi što je Game Boy Advance SP omiljen u krugovima poz-

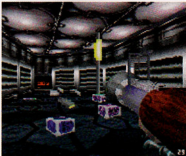


natih ličnosti kao što su Kejt Mos, Klaudija Šifer, Džastin Timberlejk i Kristina Agjulera koji se često igraju sa GBA SP.

Ova prenosiva konzola je odjurila sve potencijalne konkurente koji su pokušali da uđu na tržište prenosivih konzola u proteklih godinu dana. Mada, treba biti posebno podozriv, jer se u sledećih 12 meseci očekuje da će tržište postati jako konkurentno, pogotovu sa ulaskom Sony-jevog PSP-a.

NOVI 3D ENGINE ZA GBA

Nemački Talos Interactive je nedavno razvio novi engine za pucačine iz prvog lica (FPS) namenjen za Game Boy Advance platformu. Engine, čiji je naziv DeltaAdvance, je dizajniran za igre sa perspektivom iz prvog lica i prikazuje potpuno trodimenzijalno okruženje. Takođe, implementirana je i mip-mapping tehnologija koja se stara da teksture izgledaju lepo iz blizine isto onako



kao što izgledaju i iz daljine. Tvorci DeltaAdvance-a se hvale svojim zdanjem i veruju da je superiorniji od bilo kog drugog engine-a na GBA tržištu trenutno. Talos Interactive takođe najavljuje da radi na inoviranju engine-a za buduću PSP konzolu, prilagođavajući ga njenim mogućnostima.



FAR CRY INSTINCTS

Far Cry Instincts nam se pravi po uzoru na nedavno izdati PC hit - Far Cry, koji je redefinisao standarde u polju FPS igara. Ova konzolna verzija neće biti obična konverzija sa PC-a, već sasvim nova igra, gradeći se na temeljima uspeha Far Cry tehnologije. Ovu tropsku pucačinu krasiće velika otvorena prostranstva sa širokom slobodom kretanja, zavidna neskriptovana veštačka inteligencija (AI) i pristojna doza nelinearnosti. Takođe, Far Cry Instincts će nuditi novi gameplay scenarije koji će zahtevati od igrača da mudrije koristi strategije i taktike kako bi preživeo ova atraktivna, ali i smrtonosna ostrva. Igru razvija Ubi Soft-ov Montreal studio i na projektu su uključeni mnogi talenti koji su zaslužni za Splinter Cell.

RE: BIOHAZARD OUTBREAK FILE 2

U prošlom broju ste imali prilike da pročitate opis "Biohazard Outbreak"-a, a već možemo da vas obradujemo sa vesti da se priprema i njen nastavak koji će takođe podržavati online igranje. Capcom vrednosno radi na "Biohazard Outbreak File 2" i očekuje da će igru okončati do jeseni ove godine. Ponovo se susrećemo sa ličnostima iz prvog dela, ali ovaj put priča i okruženje su malo drugačiji. Scenariji će se odigravati unutar i u okolini zoološkog vrta, gde su životinje inficirane opasnim virusom. Neke od lokacija kroz koje će naši znatiželjni istraživači prolaziti su restoran, misteriozna odgajivačnica (moguće da je ova prostorija zaslužna za epidemiju?), močvare i veliki broj skrivenih mesta. Dok je prethodni deo sadržao 5 scenarija smeštene u Racoon City-u, još je nepoznato koliko će ih biti u "Outbreak File 2"-u. Sve u svemu, Capcom i dalje nastavlja da popularizuje svoj Resident Evil serijal nudeći nove horor avanture sa još svežijim izazovima.



RED DEAD REVOLVER

Odlaganje igara je pojava na koju smo svi već odavno navikli, ali neki naslovi su zaista ekstremni u tom pogledu. Najpoznatiji primer je svakako Duke Nukem Forever koji je u procesu izrade od 1998. a da još uvek nije kada će se pojaviti. Sličnih slučajeva je bilo zaista dosta a neke od ovakvih igara su završavale na dnu (Daikatana) ali je bilo i onih koje su potpuno opravdale sva očekivanja (Halo). Red Dead Revolver je takođe jedna od igara čija se istorija pretvorila u pravu sapunicu koja će izgleda na kraju dobiti srećan kraj. Reč je zapravo o naslovu koji je sa svojim razvojem počeo pod okriljem Capcoma i koji je trebao da se pojavi još u toku 2002. ali je kompanija nezadovoljna njegovim kvalitetom odlučila da obustavi projekat. Na svu sreću, u celu priču se uključio Rockstar Games (nama izuzetno poznat pre svega po svom već legendarnom Grand Theft Auto serijalu) koji je otkupio prava a posao dodatnog uobličavanja poverio svom Rockstar North odelenju (bivši Angel Studios) iza koga stoje naslovi iz Midtown Madness i Midnight Club serijala



Ručni top je najubojitije oružje

Radnja igre se dešava na Divljem Zapadu tokom osamdesetih godina devetnaestog veka a glavni junak je dečak po imenu Red čiji roditelji pronalaze zlatnu žicu i postaju bogati po preko noći. Međutim, vesti o tome stižu i do pobunjenog meksičkog generala Javiera Diega koji šalje svoje bandite da ih ubiju i otmu im sve što su stekli. Red je bio jedini koji je preživeo masakr ostavši bez porodice, novca i budućnosti. Jedino što ga je držalo u životu bila je žeđ za osvetom, odnosno vera da će pronaći krivce za sve što mu se desilo.

Strogo po definiciji Red Dead Revolver možemo opisati kao pucačku igru iz trećeg lica sa povremenim 'šunjačkim misijama',


Red namerno podseća na Clinta Eastwooda

čisto da se razbije monotonija. Sama kampanja za jednog igrača je sastavljena od potpuno nezavisnih nivoa koji su smešteni u veoma različite ambijente, što treba smatrati velikim plusem. Prvih par misija je npr. smešteno u gradić a u kasnijim misijama ćete biti u prilici da se borite u vozu, izbegavate postavljenje zasede pa čak i da spašavate predsednika od atentata. Misija sa vozom npr. od vas zahteva da zaustavite kompoziciju tako što ćete prvo otkačiti vagone a onda preći na paralelno postavljenu prugu i uništiti lokomotivu uz pomoć ručnog topa.

Pored glavnih misija postoje i dodatni zadaci koji između ostalog uključuju pomaganje damama u nevolji ili lov na ucenjene glave. Samo izvođenje je u pravom old school maniru. Na svakom nivou nalazi se ogroman broj standardnih protivnika i naravno glavni neprijatelj koji predstavlja daleko ozbiljniji izazov. Iako igra uopšte ne pokušava da realistično dočara atmosferu Divljeg Zapada (čak je i grafika pomalo iskarikirana) ostaje činjenica da je izuzetno krvava, u dobrom starom maniru Rockstara. Kontrolni sistem dozvoljava izbor automatskog i manualnog nišanjenja, s tim što je prvi mod jednostavniji a drugi vam daje više slobode. Spektakularni obračuni sa protivnicima nalik na najbolje vesterne su najbolji deo igre, a


I pomaganje damama u nevolji spada u opis vašeg posla

posle svake bitke zaradićete novac koji možete iskoristiti na dopunjavanje energije, otključavanje multiplayer sadržaja ili za kupovinu i popravku raznoraznog oružja. Ukupno postoje 4 tipa sredstava za lišavanje života koja se grubo mogu podeliti na jednoručna, dvoručna, bacačka (dinamit ili molotovljevi kokteli) i ona pozicionirana na tačno određenim lokacijama kao što je Gattling gun. Količina novca koju ćete osvojiti zavisi od prikazane veštine, gde važnu ulogu ima integrisan kombo sistem koji donosi posebne bonuse.

Iako je Red glavni lik pored njega ćete moći da vodite još 5 junaka, svakog sa različitim


Igra će vas provesti kroz razna okruženja, od pustara do prelepih krajolika kao što je ovaj

sposobnostima, a među njima je čak i negativac sa početka priče, general Diego. Da ne bude zabune, nećete ga voditi kroz misije u kojima je cilj da pobijete i opljačkate što više nedužnih ljudi (mada nekima ni to ne bi smetalo) nego kroz događaje koji su se desili ranije dok je predvodio meksičku vojsku.

Multiplayer omogućava igru do 4 igrača, ali svi detalji još uvek nisu objavljeni, pa je jedini siguran mod klasični deathmatch. Igračima će na raspolaganju biti više od 100 skinova i raznorazne lokacije kao što su pustinja, ulice, kanjoni i mnogi drugi.

Tehnička strana je pozitivno iznenađenje, posebno simpatična muzička podloga koja predstavlja parodiju na klasične vestern teme. Grafika je dobra a posebno treba pohvaliti programere koji su se potrudili da se okruženja pa čak i neprijatelji (svaki je jedinstven po izgledu) ne ponavljaju.


Priprema za obračun tačno u 3

S obzirom na nedostatak bilo kakve konkurencije Red Dead Revolver za jedinog protivnika može da ima samog sebe. Bazirajući svoje utiske na ovoj preview verziji možemo da tvrdimo da je pred nama još jedna dobra igra, i da Rockstar ni ovaj put nije omanuo.

GLAVNI JUNACI

Kao što smo napomenuli u tekstu, u Red Dead Revolveru imate priliku da vodite čak 6 unikatnih likova. Pa da vas malo upoznamo sa njima.

Red - revolveraš kome je grupa bandita pobila celu porodicu. Jedini cilj u njegovom životu je da otkrije identitet ubica i osveti im se za ono što su učinili.



Annie Stoakes - bavi se uzgajanjem stoke na malom parčetu zemlje izvan Brimstona koje je često meta bandita. Njeno omiljeno oružje je puška.



Shadow Wolf - indijanski izviđač pripada istom plemenu iz koga potiče Falling Star, Redova majka. Kao i glavni junak i on mora da se izbori sa sopstvenim izazovima i da otkrije da li je njegovo mesto u plemenu ili izvan njega.



General Diego - nekada davno General Diego je bio veliki vojskovođa koji je u Meksiku doneo mnoge pobede u ratovima sa Sjedinjenim Državama. Pošto ga se meksička vlada odrekla, prelazi u ilegalu i postaje lider sopstvene plaćeničke armije koja broji na hiljade dobro naoružanih članova. Američka vojska pokušava da ga uhapsi i rasturi njegovu vojsku.



Jack Swift - tipični engleski džentlmen koga krasi izuzetna preciznost. Stigao je na Divlji Zapad da bi se pridružio cirkusu profesora Perryja gde želi da javno demonstrira svoju veštinu.



Buffalo Soldier - član američke konjice stacionirane na zapadnoj granici. Predstavlja uzor za sve vojnike jer je lojalan, hrabar, nepokolebljiv i a uz sve to odličan strelac.



Sistem:	Playstation 2. XBOX
Izdavač:	Rockstar Games
Planirani datum izlaska:	28 maj 2004.
Žanr:	Akcija

THE PUNISHER

Poslednjih nekoliko godina filmsku industriju su obeležile ekranizacije popularnih stripova iz Marvelove produkcije (Spiderman, X-Men 1&2, Hulk, Daredevil) koje je publika izuzetno dobro prihvatila, pa zato i nikoga nije iznenadila najava filma The Punisher koji će nadamo se, uskoro stići i u naše bioskope. Iako se ovaj fantastično strip nikada nije pojavio u našoj zemlji nekima od vas je ovaj junak sigurno poznat, najviše zahvaljujući fantastičnoj borilačkoj igri The Punisher objavljenoj još 1993. na automatima i kasnije portovanoj na konzole. Svoje prvo pojavljivanje na stranicama stripa Punisher je ostvario još 1974. u 129. broju Spidermana, da bi ubrzo postao jedan od najpopularnijih superheroja, pre svega zbog svog izuzetno mračnog karaktera kome praktično može da parira samo DC Comicsov Batman.

Možete li da navedete još jednog superjunaka koji se neće libiti da uzima taoce?



Vatrena oružja imaju izuzetan značaj u Punisheru

Frank Castle je bio FBI agent čiji je život nestao onoga trenutka kada mu je mafija poubijala celu porodicu, iako je meta napada bio samo on. Kao jedini preživeli Frank odlučuje da ostatak svog života posveti borbi protiv kriminala. Zato tog istog dana agent Castle prestaje da postoji a na njegovo mesto dolazi Punisher koji će na sebe preuzeti ulogu sudije i izvršitelja, što najbolje ilustruje njegova omiljena rečenica "If you're guilty, you are dead!"

Za kreiranje ove igre THQ je angažovao Gartha Ennisa i Jimmyja Palmiottija (ne pokušavajte da izgovorite ovo) koji su bili pisci mnogih scenarija za epizode na papiru, pa nije za očekivati da igra u potpunosti sledi radnju filma, mada će sa njim svakako biti povezana. Ovakav recept je već primenjivan u nekim ranijim ostvarenjima i to vrlo uspešno (npr. Spiderman), pa nema mnogo bojazni da će sada zakazati.

Frank Castle će u igri biti prikazan kao superheroj koji ne preza ni od čega da bi postigao svoj cilj. Stoga će važna stavka biti proces ispitivanja kriminalaca, koji je zamišljen potpuno originalno i nije viđen ni u jednoj igri do sada. Načini na koje ćete primoravati protivnike na pružanje informacija se razlikuju od toga u kom se okruženju



Punisher nikada ne bira sredstva da bi došao do cilja

nalazite pa ćete tako u zavisnosti od situacije moći da zagnjurite protivnika u pesak ili vodu, da ih davite metalnim šipkama ili im pretite bacanjem sa velike visine. Kako je izradu igre THQ poverio Volitionu (Red Faction serijal) nije ni čudo što se u igri koristi njihov patentirani Geo-Mod endžin koji kao da je stvoren za Punishera i što vernije kreiranje prave rušilačke atmosfere. Međutim, uletanje među gomilu protivnika u Rambo stilu neće uvek davati rezultate, jer ovo zapravo i nije klasična pucačka igra u stilu Max Payne-a. Umesto toga igrač će se ohrabrivati da traži i na pravi način iskoristi "Hot Spots", zapravo specijalne delove nivoa u kojima Punisher može da u potpunosti iskoristi svu svoju brutalnost na svakome ko mu se nađe na putu. Naravno, ni upotreba vatrenog oružja neće biti gurnuta u drugi plan, a svako od njih će moći da se nadograđuje, odnosno modifikuje. O samoj radnji se ne zna mnogo toga (kao ni o likovima koji će se u njemu pojavljivati) ali će ona kao što smo već rekli, verovatno biti delom povezana sa zbivanjima koja će pratiti film. Već po navici u igru će biti integrisano dosta dodatnog sadržaja nalik na npr. Spidermana, Hulka i slične igre koji će vas bolje upoznati sa ovim superjunakom i ujedno terati na dalje igranje.

Iako je još u ranoj fazi razvoja The Punisher deluje kao naslov koji će moći da svojim kvalitetom parira najboljim akcionim ostvarenjima. Videćemo koliko su ta predviđanja bila tačna kada igra krajem tekuće godine dođe u naše krajeve.

Sistem:	Playstation 2, XBOX
Izdavač:	THQ
Planirani datum izlaska:	kraj 2004.
Žanr:	Akcija

ACE COMBAT 5: THE UNSUNG WAR

Već više od godinu dana Namco radi na kreiranju 5. dela serijala Ace Combat koji odavno uživa status najkvalitetnije i najpopularnije avio simulacije na konzolama, što je najbolje potvrdio Ace Combat 4 koji je do sada prodat u preko milion primeraka. Prethodnik je kod kritike (računajući tu i nas) pokupio izuzetno pozitivne ocene pa će ovaj put biti pravi izazov otići još koji korak napred. Iako se na igri radi već dosta dugo prve i prilično šture informacije su do nas došle tek pre nekoliko nedelja. Ovoga puta u centru dešavanja je vojna baza locirana na Sand Islandu, ostrvcetu koje se nalazi usred Ceres okeana koji deli dve supersile krštene kao Osea i Yuktobania. Prilikom jednog pokušaja presretanja neidentifikovane letelice čitava 108-ma eskadrila lovaca biva uništena, što stvara veliku tenziju između dve zemlje. Vi se nalazite u ulozi mladog borbenog pilota pozvanog da zaštiti Osea naciju i spreči stvaranje masovnog sukoba.


Da, ovo je zaista ingame grafika! Izgleda predivno, priznaćete

Po traileru koji smo imali prilike da vidimo ali i po ovim slikama, lako je zaključiti da će grafika biti izuzetno jak adut The Unsung Wara. Avioni izgledaju ultrarealistično a samo okruženje i na malim visinama deluje prilično detaljno, što nije slučaj kod velikog broja sličnih ostvarenja. Takođe, u igri će ponovo biti prisutne prelepe prerenderovane animacije koje će služiti za povezivanje priče između nivoa.


Čak i objekti na zemlji deluju veoma dobro


Koordiniranje akcija sa saborcima predstavlja ključ uspeha. Ovo definitivno više nije one man show


I Ace Combat 5 će krasiti prerenderovane animacije vrhunskog kvaliteta

Namco se potrudio da ovoga puta obezbedi licencu za čak 50 pravih aviona (možete li da se setite igre koja poseduje i približno ovoliko letelica?) među kojima će se naći praktično svaki model za koji ste ikada čuli. Celokupna akcija će se odvijati na preko 30 misija koje uključuju borbu sa neprijateljskim letelicama ali i objektima na kopnu ili vodi.

Novina na polju samog izvođenja biće mogućnost komandovanja saborcima (wingmanima) što podrazumeva i koordiniranje grupnih akcija. Uloga vođe tima biće veoma važna i od nje će zavisiti uspeh misija ali i sudbina pilota koji su učestvovali na njoj.

Iako se špekulisalo da će Ace Combat 5 doneti online podršku, u ovom trenutku je teško reći da li će od nje zaista biti nešto, jer Namco za sada vešto izbegava da da jasno definisan odgovor. The Unsung War u ovom trenutku deluje izuzetno obećavajuće i teško je za poverovati da ovo neće biti još jedan hit objavljen isključivo za Playstation 2.

Sistem:	Playstation 2
Izdavač:	Namco
Planirani datum izlaska:	kraj 2004.
Žanr:	borbena simulacija letenja

Autor: [FORSAKEN DEMON]

RED NINJA: END OF HONOR

Radnja Crvenog Nindže je smeštena u Japanu tokom 16. veka kada politička snaga samuraja počinje da jenjava i na njihovo mesto počinju da dolaze nindže, a sve se to u vreme dok Shingen Takeda i Nobunaga Oda ratuju za prevlast nad Zemljom Izlazećeg Sunca. Prava priča počinje posle napada članova Black Lizard klana (tesno povezanog sa Nobuga Odom) na glavnog oružara vojske Gospodara Takede kome kradu sve izume a njega prvo muče a zatim i ubijaju pred očima sopstvene kćerke. Kao i da to nije bilo dosta vođa klana napada mladu



Kurenai savršeno vlada svim nindža veštinama

devojku i na kraju je ostavlja obešenu na drvetu da čeka sigurnu smrt. Međutim, Chiyome, glavni Takedin nindža je pronalazi živu, iako je prošlo par dana od masakra. Nakon oporavka Chiyome je odvodi u klan gde će narednih nekoliko godina učiti Ninjitsu i pripremati osvetu Crnim Gušterima za sve što su joj uradili.

Iako je teško reći da je priča originalna, ona definitivno upućuje na činjenicu da je Red Ninja zamišljen kao ozbiljan naslov koji će biti namenjen nešto starijim igračima zbog svog nasilnog sadržaja.



Tetsugen omogućava zaista surova ubistva



Glavna junakinja očigledno forsira oskudan stil oblačenja. Ima li nekoga da mu to smeta?

Suština same igre biće borba ali se ona neće odvijati tipičnim oružjima kao što su šurikeni ili mačevi. Kurenai će umesto njih koristiti Tetsugen (oružje nalik na štap podeljen na tri dela između kojih se nalaze oštrice) koji ćete vremenom moći da nadogradite i učinite ga još ubojitijim. Manuelni sistem upravljanja oružjem podrazumeva mogućnost ciljanja tačno određenih delova tela protivnika kojima bukvalno možete otkinete ruku, nogu ili glavu jednim preciznim udarcem (baš simpatično!)



Frontalni napad ili prikradanje sa leđa - izbor je samo na vama

Osnovna veština svakog nindže jeste njegova sposobnost prikradanja i nečujnog ubijanja a glavna junakinja će to takođe umeti da koristi, što će praktično biti jedini lek za situacije u kojima bi otvoreni sukob sa ogromnim brojem protivnika bio potpuno uzaludan. Trčanje po zidovima takođe spada u sposobnosti koje će vam biti od koristi, s tim što će to biti daleko teže izvesti nego u Prince Of Persia zbog poštovanja fizičkih zakona. Standardne dimne bombe će takođe igrati svoju ulogu a verovatno će biti moguće i maskiranje, mada ova funkcija još nije definitivno potvrđena. Svih osam nivoa koliko će ih biti u finalnoj verziji igre biće moguće završiti na više načina - za one koji nemaju puno strpljenja niti želje da se kriju frontalni napad će biti najbolje rešenje, dok će drugi opreznijim pristupom moći da ostvare cilj sa daleko manje žrtava.



Osim za eliminisanje protivnika tetsugen je sredstvo za putovanje kroz vazduh i ko zna šta još...

Nažalost, sama priča ostaje potpuno linearna bez obzira za koji stil igranja se odlučite, ali će se vaše veštine razvijati u zavisnosti od toga. Agresivniji igrači će nadograđivati svoju snagu i izdržljivost dok će oni koji prednost daju prikradanju usavršavati tehnike kao što su penjanje po zidovima i dobijati dodatno oružje za nečujno ubijanje.

Što se tiče razlika između Xbox i PS2 verzije, njih će biti samo na grafičkom planu, naravno u korist Microsoftovog aduta. Kao datum izlaska označen je početak zime pa ćemo tada imati priliku da se uverimo da li će Red Ninja biti dostojan rival Shinobiju, Tenchu ili spektakularnom Ninja Gaidenu.

Sistem:	Playstation 2, XBOX
Izdavač:	Vivendi Universal
Planirani datum izlaska:	zima 2004.
Žanr:	Akcija

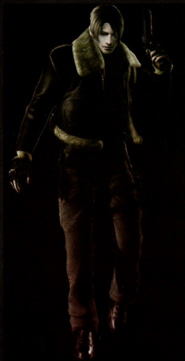
Autori:
NICK4LIFE &
LORD OF TERROR

RESIDENT EVIL 4

Prošlo je dosta vremena od kada je izašao poslednji nastavak Resident Evil-a. Resident Evil Oubreak za PS2 (opis Bonus #39) i Resident Evil Zero za GameCube (opis Bonus #37) su bile dobre igre ali 'glavna' priča Resident Evil serijala je ostala na on-hold posle kraja Resident Evila 3 (re-play opis Bonus #39). Capcom sada



posle dosta vremena najavljuje nastavak serije u vidu Resident Evil-a 4 za GameCube koji je u međuvremenu postao idealan sistem za sve Resident Evil fanove zbog obrada i reizdanja svih igara iz serije koje su izašle za isti.





Po onome što je poznato do sada priča malo odskače od prethodnih delova serijala. U ulozi ste Leon S. Kennedy-a (jedan od glavnih likova iz Resident Evil 2), koji je sada vladin agent. Igra je smeštena šest godina posle dešavanja u Racoon City-u, iz Resident Evil-a 2. Sada umesto da jurite zombije i spašavate svoju glavu, vi imate zadatak da spasite predsednikovu ćerku, koja je kidnapovana i odvedena (ili u Evropu ili Juznu Ameriku). Korporacija Umbrella je navodno uništena nešto ranije, i niko ni ne pomišlja na nju više. Ali Leon nailazi na neku vrstu pobesnelih ljudi, nadljudske snage i izdržljivosti. To je ono što je Umbrella uvek pokušavala da napravi dok su zombiji iz prethodnih delova bili samo neuspeli pokušaji.



Da li je Umbrella umešana ili nije, videćete kada se igra pojavi. Gameplay je malo promenjen, igrač stoji u donjem levom uglu a ne u sredini ekrana. Možete igrati i iz prvog i iz trećeg lica, a u igri će se pored Leona pojaviti i jedan novi lik, koji nije viđen ranije u Resident Evil serijalu. Na slikama i filmovima se za sada videlo samo jedno selo, koje na prvi pogled deluje napušteno. Naravno puno je "ljudi" sa vilama i motornim testerama, koji će zameniti zombije i predstavljati veliku opasnost po vas. Ti "ljudi" imaju mnogo veću inteligenciju, i sposobnost da se organizuju i zajedno vas napadnu. Pored njih pojaviće se i razni monstrumi i čudovišta. U jednom trenutnu Leon će se boriti sa čudovištem iz vode. Igra ima 3D pozadine a i sama kamera je 3D, što daje veću slobodu igranja. Igra je grafički



odrađena do samog maksimuma, nivo detalja je jako visok, animacija savršena, osvetljenje i senke više nego realne (igra se više ne odigrava samo po mraku). Ljudi koji su imali priliku da testiraju igru rekli su da ima potencijal da bude najbolja igra koja je ikada izašla na GameCube konzoli.

O Resident Evil 4 se za sada zna samo ono što su game testeri prepričali i što se vidi na slikama i filmovima koji se kreću Internetom, kao i na zvaničnom sajtu koji je na Japanskom, ali to malo što znamo o igri je više nego dovoljno da zaključimo da će ova igra promeniti imidž Resident Evil serijala, a vrlo verovatno i da će dosta uticati na pravljenje sledećih nastavaka u budućnosti. Biće to prava igra najnovije generacije i svi je željno iščekujemo, a datum izlaska je za sada Nova Godina 2004, ili početak 2005 godine.

Sistem:	GameCube
Izdavač:	Capcom
Planirani datum izlaska:	kraj 2004.
Žanr:	Akcija

DA LI STE HARDCORE IGRAČ?

Nedavno sam u najpopularnijem svetskom časopisu o video igrama (u pitanju je američki GamePro) pročitao zanimljiv tekst pod nazivom "Game Cliches" u kome je bilo reči o klišeima koji su obeležili dosadašnju istoriju video igara. Ono što je mene posebno privuklo jeste pasus posvećen snimanju pozicija, u kome su Alex Jones (producent Crystal Dynamicsa, odgovoran za nedavno objavljeni Whiplash) i Jason Rubin (predsednik i suosnivač Naughty Doga) svojski iskritikovali koncept limitiranog broja života, nastavaka ili bilo kakvog ograničenja pri snimanju pozicija. Njihovi argumenti su se svodili na priču o tome kako je takvo rešenje potpuno zastarelo i kako nikome više nije interesantno da ponavlja jedan te isti nivo ispočetka zato što je izgubio sve živote.



Need For Speed Underground vam nijednog trenutka neće dozvoliti da se odlepite od protivnika na više od par sekundi razlike

Ako se sa video igrama družite tek par godina možda ćete se složiti sa ovakvim razmišljanjem, ali većini igrača koji su odrasli na Sega Mega Drive 2 i još starijim konzolama kao što je NES ovo može da deluje samo jako naivno, čak i smešno. Koncept ograničavanja broja života i nastavaka postoji već jako jako dugo, a svoje poreklo vodi sa automata, gde je cilj bio izvući igračima što više novca za što manje vremena. Međutim, pogrešno je verovanje da je taj koncept sam po sebi prevaziđen - pravilno odmeravanje težine i broja života može u potpunosti da neutrališe ovaj problem i zapravo ga pretvori u prednost. Zar je balansiranje izazova postao preveliki problem za današnje programere?

Možda zvuči pomalo grubo, ali mi se čini da sve više kompanija tretira igrače kao debile kojima treba omogućiti da nesmetano završe bilo koju igru bez ulaganja nekog naročitog napora. Pogledajte ekstremne primere na PC-ju, npr. pucačine iz prvog lica koje se po pravilu završavaju za par dana bez obzira na svoju dužinu, najviše zbog toga što igrač ima pravo da neograničen broj puta snima i učitava poziciju. Zato me i ne čudi što znam toliko klinaca koji su u stanju da završe recimo Call Of Duty a za koje bi recimo Zelda II The Adventure Of Link sa starog NES-a ili čak Super Mario 64 bili nerešiva enigma (a neki posle tvrde da je PC platforma za hardcore igrače!). Zar ne osećate daleko veće zadovoljstvo kada završite neki nivo zbog sopstvene veštine a ne zato što imate mogućnost da posle svake greške učitate poziciju? Da li cilj današnjih igara da ih samo završite bez mnogo razmišljanja ili da uložite u celu stvar malo napora i veštine?


Devil May Cry je ozloglašeni "catch-up logic" podigao na još viši nivo

Međutim, ako mislite da je problem "debilizma" zaobišao neke žanrove kao što su sportske igre ili simulacije vožnje zbog njihove drugačije prirode, grdno se varate! Za to se pobrinuo izum koji je poznat na engleskom govornom području kao "catch-up logic". O čemu se zapravo radi? Pa programeri su nekako zaključili da igrači žele da vide uzbudljive i neizvesne trke i utakmice, a ako one ne mogu da budu proizvod dobre AI rutine, problem se rešava na veštački način. A kako? Tako što kompjuter jednostavno prilagođava svoju veštinu vašoj - ako ste vi loši i on će biti takav i obrnuto.

Hoćete primere? Ništa lakše. Među vožnjama u poslednje vreme ovaj problem imaju neki izuzetno zvučni naslovi kao što su Gran Turismo 3, Midnight



NBA Jam je jedna od prvih igara sa "prilagodljivom" AI rutinom

U NHL 2002 nekada ni desetak puta veci broj šuteva nije garantovao pobedu. Bacite pogled na statistiku

Club II, Test Drive ili čak i Need For Speed Undergroud kome smo to i zamerili u opisu od pre par brojeva. Pretpostavljamo da ovo rešenje i nije tako loše za početnike, jer će koliko god da greše uvek biti nadomak konkurenata koji će praktično mileti po stazi sve dok ih ne sustignete, pa tek onda naglo dodati gas. Međutim, iskusnije igrače to strašno nervira, jer koliko god dobro da vozite konkurencija vam je konstantno za petama a vi se osećate prevarenim. Recimo u Gran Turismu 3 je za pobedu dovoljno samo da imate automobil u rangu konkurencije i odvozite savršeno poslednjih 30-tak sekundi trke. Ali ako vozite celu trku savršeno i napravite na kraju samo jednu jedinu veću grešku, teško da ćete ostati na čelnoj poziciji.

Jedna od prvih (ako ne i prva) igra koja je posedovala "catch-up logic" bio je NBA Jam kod koga je ovaj vid varanja bio toliko izražen da je bilo praktično nemoguće pobediti bilo kog protivnika sa više od par poena razlike. Jednostavno, čim biste vi poveli sa recimo desetak poena kompjuter bi počeo da pogađa bez greške i igra neverovatnu odbranu sve dok se ta razlika ne spusti na 3-4 razlike. U današnji sportskim igrama stanje je doduše znatno podnošljivije, zbog toga što vam mnoge igre dozvoljavaju da isključite catch-up logic, koji recimo u NBA Live serijalu postoji od verzije 2001 pod nazivom CPU Assist. Međutim i dalje ćete često čuti pritužbe da igra jednostavno vara u pojedinim momentima, čak i kada su u pitanju vrhunski sportski naslovi. Recimo, inače odlična EA Sportsova simulacija igre koju Amerikanci potpuno nerazumno zovu fudbal pod imenom Madden 2004 poseduje ovaj problem, jer igrači koje kontroliše kompjuter prosto podivljaju pred kraj utakmice, postižu tačdaune putem neverovatno dugih dodavanja dok vaši puleni počinju strahovito da greše i gube lopte bez ikakvog vidljivog razloga. S obzirom da sam proveo na desetine sati upravo uz ovaj naslov mogu samo da potvrdim da u tome ima nečega. Sličan problem sam pronalazio i ranije, npr. u NHL-u 2002 gde su često 2-3 bezvezna šuta protivnika bila dovoljna za postizanje gola, dok vi čak ni iz desetak izglednih šansi niste mogli da postignete nijedan.

Na kraju, posebno bih pomenuo Devil May Cry 2. Naime, vođa ekipe koja je radila na ovom naslovu sa ponosom je isticao da DMC2 ima potpuno nov, prilagodljiv AI koji će i povremenim igračima (tzv. paceri) omogućiti da sa uspehom prelaze nivoe. A kako to? Pa tako što igra prepoznaje koliko dobro igrate! Ako ste odlični, stvar se otežava jer se protivnici pojavljuju u većem obimu nego ako vam stvari baš i ne polaze od ruke! Sve je to bajno i sjajno ali kako onda sebe da distancirate od nekoga ko je igru prešao samo zahvaljući ovim olakšicama? Pre samo par godina pravila su bila ista za sve a igranje je predstavljalo zabavu koje je sa sobom nosilo izazov a samim tim i satisfakciju kakvu većina današnjih naslova uopšte nema. Nažalost, nije za poverovati da će se to vreme vratiti - poslednje što proizvođači žele jeste da kupac njihove igre (ma koliko bio loš) ne bude u stanju da se uz nju dobro zabavi ili se još gore uplaši težine i odbije i pomisao da da novac na nju. Ako vas je ovaj tekst naveo da malo razmislite o svemu, onda je već ispunio svrhu svog postojanja. Ja ću samo za kraj citirati rečenicu koja provejava hitom domaćeg rep sastava C-Ya - "Čekam bolje vreme".

Ni odlicni Madden NFL 2004 van ne dozvoljava da do kraja kontrolišete sopstvenu sudbinu

RESIDENT EVIL STRIPOVI

RESIDENT EVIL™

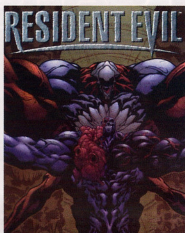
Four Complete Stories!

Includes:

JIM LEE COVER

RESIDENT EVIL PRODUCER INTERVIEW

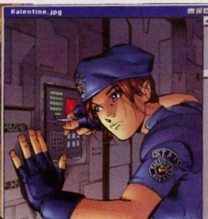
CHARACTER DESIGNS



O tome da je Capcom poslednjih meseci itekako popularan u svetu stripa svedoči i veliki broj najava prenošenja njihovih igara na papir (za više informacija pogledajte poseban tekst "Vesti"). Ipak ovog puta smo rešili da našu pažnju posvetimo nešto starijem izdanju, zapravo adaptaciji legendarnog Capcomovog serijala Resident Evil, baš zbog same činjenice da je nedavno objavljen njegov najnoviji nastavak "Outbreak" a i da se uveliko priprema famozni Resident Evil 4.

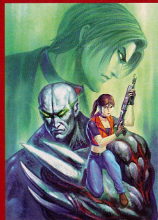
Iako je originalna verzija igre koja je praktično definisala survival horror izašla još 1996., ljudima iz Wildstorma (na čijem čelu je tada bio fantastični Jim Lee) je trebalo dve godine da uvide izuzetan kvalitet ovog ostvarenja koji mu je doneo kultni status kod igrača. Tako je tek u martu 1998. svetlost dana ugledao prvi Resident Evil Comic Book magazin, koji je rađen kako autori kažu: "Od Resident Evil igrača





FAST FORWARD >>

Pored ovde prikazanih RE stripova, nešto kasnije je izbačeno i prilično opširno "Code Veronica" izdanje, koje se sastoji od četiri knjige, od kojih svaka sadrži više od dvesta tabli stripa. Zbog same obimnosti mini(?!) serije o njoj ćete moći da čitate u nekom od narednih brojeva Bonusa.





za Resident Evil igrače" (da, da, ovo zvuči skroz provaljeno).

Ovo izdanje je koncepcijski totalno drugačije od običnih strip edicija (što se uostalom vidi i po njegovom imenu), jer je naglašeno da se radi o "šarenom" magazinu sa Resident Evilom kao glavnom temom. To praktično znači da se ne radi o jednoj velikoj priči u nastavcima, nego o više kratkih epizoda (priča) uz koje dolazi i dosta interesantnog sadržaja za prave fanove ove sage, kao što su biografije likova, koncept artovi, intervjui sa tvorcima igara i sl.



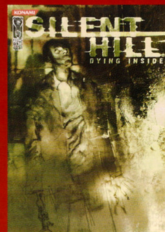
VESTI

Dreamwave Productions, kompanija koja već neko vreme radi na strip izdanju Capcomove legendarne Megaman sage, prošlog meseca je izbacila prvu epizodu stripa Devil May Cry a u trenutku dok čitate ove redove sigurno se pojavio i drugi broj. Interesantna je činjenica da Dreamwave poseduje licencu za adaptiranje još nekih igara među kojima su Maximo, Dark Stalker i Rival Schools koji će na stranice stripa doći do kraja ove godine.





U celu priču oko adaptiranja igara u stripove nekako se umešao i Konamijev veliki hit Silent Hill. Do sada su izbačeni preview (uvod u priču) i prva epizoda, a kreatori ovog izdanja obećavaju mračnu atmosferu i napetu priču po čemu je Silent Hill inače i poznat.



Osnovna serija Street Fighter stripa koji smo opisali u broju 37 je u međuvremenu završena sa šestom epizodom. Pored nastavljanje radnje, u petom i šestom broju ćemo konačno moći da vidimo i obračune glavnih junaka sa dva veoma popularna SF negativca. Dešavanja u ta dva broja služe i kao pravi uvod u mnogo veću priču u kojoj ćemo moći da pratimo pripreme kao i sam Street Fighter turnir. Jedva čekamo!

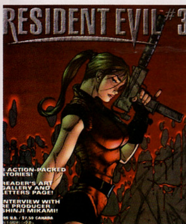
U ukupno pet izbačenih brojeva postoje po čak 3-4 kratke priče koje se isključivo bave dešavanjima iz prvog i drugog dela igre (što je i logično s obzirom na činjenicu da je strip nastao pre pojavljivanja ostalih nastavaka), što će posebno biti interesantno svima onima koji su te naslove prešli jer će imati priliku da se još jednom potsete nekih zanimljivih događaja i celokupne priče. Naročito će biti interesantna epizoda o Johnu, jednom od naučnika u Umbrelli, čiju sudbinu smo imali priliku da pratimo u pismima (čuveno "Dear Ada...") koje je Jill pronalazila u prvoj igri. Nekoliko priča će nam predstaviti i nove avanture Jill, Berryja i Chrisa, koje se dešavaju nakon prvog Resident Evila, a koje su inače dosta dobrog kvaliteta. U nekoliko epizo-





da ispričani su doživljaji ljudi koji nemaju direktne veze ni sa jednim od nama poznatih likova, ali koji su imali nesreću da se nađu u Racoon Cityju u vreme širenja virusa. Njihovi pokušaji da se izbave od G-Virus horora kao i tragične sudbine su skoro podjednako interesantne kao i herojske akcije glavnih protagonista.

Tim ljudi koji su radili na ovom izdanju je iznenađujuće mali kada se uzme u obzir dosta veliki broj priča u svakom broju magazina. Za crtanje su bili zaduženi Carlos D'Anda, odlični Ryan Odagawa, Lee Bermejo, a scenario su pisali Ted Adams i Kris Oprisko. Crtež je solidan, iako su pojedine table malo lošijeg kvaliteta, sa nešto manje detalja na crtežu, dok je scenario uglavnom dobar. Kolorisanje je doduše moglo biti i za nijansu bolje, pošto su neke scene prilično loše uklopljenje, ali to su sitnice koje vam neće puno zasmetati.



Drugo izdanje sa Resident Evil licencom je mini-serijal "Fire&Ice" izbačen krajem 2000., koji predstavlja klasično izdanje, što znači da je priča kontinualna i sastoji





JIM LEE

Iako rođen u Seulu u Južnoj Koreji veći deo svog života je proveo u Americi, gde je i završio psihologiju na Princeton univerzitetu. Njegova velika ljubav i strast prema stripu ga je sprečila da doktorira jer je početkom devedesetih primljen u Marvelov studio. Tamo je radio kao crtač na nekim odnajpopularnijih naslova kao što su X-Men i Punisher, kada zbog svog izuzetnog talenta stiče ogromnu popularnost. Nedugo zatim napušta ovu kompaniju da bi osnovao sopstveni WildStorm studio koji će ubrzo izbaciti nekoliko veoma kvalitetnih naslova kao na primer Gen13, Divine Right, Wild C.A.T.S (prema kojem je čak napravljena igra za Super Nintendo). Zbog previše obaveza koje je imao na poziciji predsednika kompanije Lee odlučuje da WildStorm proda DC Comicsu, a oni ga postavljaju na poziciju editorial direktora. Sa DC Comicom istovremeno sklapa još jedan dogovor: njemu i poznatom scenaristi Jephu Loebu, data je mogućnost da kreiraju serijal epizoda o "mračnom vitezu", Batmanu. Taj serijal, koji će biti nazvan Batman: Hush je predstavljao odličan potez za obe strane, jer je postigao fenomenalan uspeh (već prvi broj je stekao status bestselera) i danas se smatra jednom od najvažnijih prekretnica u Batman franšizi. Da je i DC bio zadovoljan ovim uspehom svedoči i činjenica da ovih dana treba da izađe Jim Leejeva interpretacija drugog popularnog DC karaktera, Supermana. U poslednje vreme radio je i na Batman igri "Raise Of Sin Tzu" (opisanoj u Bonusu broj 35), kada je za njene potrebe kreirao novog negativca. Gospodin Lee je inače je poznat kao veliki obožavalac igara, a kao svoje omiljene naslove izdvojio je: Pong, Defender, Civilization 1 i 2, Tomb Raider, Medal Of Honour i Rainbow Six 3.



se od četiri knjige. Ekipu koja stoji iza ovog dela zapravo čini deo ljudi koji je radio i na Resident Evil magazinu, pa su tako za scenario opet bili zaduženi Ted Adams i Kris Oprisko, dok su se na crtanju angažovali Lee Bermejo i Shawn Crystal. Priča prati novooformljeni S.T.A.R.S. Charlie tim koji je poslat u Kolorado da bi uništio tridesetak osoba zaraženih nama već poznatim smrtonosnim virusom, inače članova cirkusa (Cirkus u Koloradu? Ovo već isuviše podseća na jedan čuveni hit Nervoznog Poštara :) . Nakon te misije uslediće mnogo ozbiljniji zadatak: traženje odgovora na pitanje zašto virus još uvek nije uništen. S.T.A.R.S. Charlie tim čine novi likovi od kojih su neki povezani sa pričama iz Resident Evil Comic Book Magazina, kao na primer Patrick Brady koji je bio čuvar zoološkog vrta pogođenog virusom. Iako na kraju te epizode i sam postao zaražen, u Fire&Ice ćemo saznati da je kasnije uspešno izlečen(!) u S.T.A.R.S. specijalizovanoj bolnici, ali i da sada poseduje "šesto čulo", tj sposobnost da oseti prisustvo zombija iako oni se oni ne nalaze nigde u vidokrugu ("I see dead people" efekat:))

Iako napravljen kao produkt koji nema neke preterane veze sa nijednom Resident Evil igrom, ovaj mini serijal je dosta dobar i zaista nemamo nekih većih zamerki na račun njegovog kvaliteta.



Ova dva izdanja možda ne predstavljaju vrhunska ostvarenja u svetu stripa, ali su dovoljno interesantna da bi dobila našu preporuku, posebno ako sebe smatrate pravim Resident Evil obožavaocem. Pošto je ovo još jedno od izdanja koje se garantovano nikada neće pojaviti na našim prostorima gde su crno bela izdanja Zagora, Bleka ili Alana Forda sinonim za nedostižni kvalitet, u sledećem broju ćemo opisati alternativni način njihovog nabavljanja. Stay tuned.



RESIDENT EVIL NA FILMU

Velika filmska kompanija Sony nam je 2002. podarila prvu ekranizaciju Resident Evila. Među glavnim akterima filma našle su se dve veoma poznate glumice Mila Jovovich i Michelle Rodriguez, a priča se nije oslanjala ni na jednu do sada poznatu igru iz serijala, već je bila kompletno nova, doduše sa standardnim RE zapletom oko propalog tajnog projekta, virusa koji je počeo da pretvara ljude u zombije. Iako film nije ostavio neki veći utisak na publiku i Box Office, trenutno se sprema nastavak "The Apocalypse", a naslovnu ulogu će još jednom glumiti Mila Jovovich. Prave RE fanove će ipak najviše obradovati činjenica da će se u ovom filmu pojaviti i Jill Valentine.





SUPERNINTENDO NA PLAYSTATIONU 2



Emulatori starih konzola na PC-u nisu ništa novo, ali ako ste ikada poželeli da na svojoj novoj dragoj vam konzoli odigrate neke igre sa starih takođe vam dragih konzola, rešenje je tu. Emulacija po običaju spašava stvar. Ukoliko vam je sama tema emulacije strana i nije vam jasno šta znače pojmovi emulator ili rom, pre nego što počnete bilo šta, pročitajte text koji možete naći na ovoj adresi: www.emulationgalaxy.co.yu/editorials-faq.php.

Primetio sam da vam se svideo PGEN emulator za MegaDrive2 i da ste tražili emulatore i za ostale konzole, pa vam u ovom broju predstavljam SuperNinendo emulator za PlayStation 2. Emulator se zove SNES-Station i zasnovan je na SNES 9X-u veoma poznatom i dobrom SNES emulatoru za PC. Znači proverena roba ovog puta!

Pre nego što počnemo sa ovom majstorijom, samo uobičajena napomena da će vam trebati PS2 koji je u stanju da pušta CD-R, što znači mod-chip ili neki drugi metod. Ako nemate baš ništa, a ne odustaje vam se, postoje i očajničke mere... www.google.com i upišite "PS2 Knife Swap" ili "PS2 Swap Trick". Srećno... Nego da se mi vratimo na posao.

Zvanični sajt (http://snes-station.gamebase.ca) SNES Station-a je ugašen. Izgleda da su ih snage zakona stigle... ali to nas neće mnogo brinuti pošto je poslednja verzija koju su izdali prilično kompletna i može se skinuti sa sledeće adrese: www.zophar.net/consoles/files/snes_0_2_3_20040124.zip

Kada skinete zip arhivu i pronađete gde ste je skinuli, ne gledajte je bledo sa razdaljine, već je raspakujte negde. Trebalo


INSTALL


README


SNES_EMU...

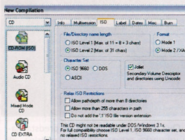

SYSTEM

bi da sadrži fajlove koje možete videti na slici br.1.

Otvorite nov projekat u Nero-u (da opet ćemo koristiti NeroBuring Rom... al' ovoga puta full program ne Nero Express!!!) dodajte fajlove u njega. Zatim napravite nov direktorijum u projektu i nazovite ga Roms. U njega natrpajte SNES romove. Ne zaboravite šta vam Majstor Zmaj stalno ponavlja "ne smete posedovati rom fajl one igre čiji original ne posedujete inače će vas velike kompanije progoniti kao pse, uhvatiti i oterati u zatvor :)"

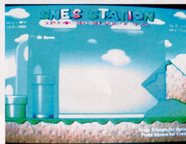
Pre nego što pustite snimanje, budite sigurni da vam je Nero podešen kao na slici br.2.

Staro pravio važi, snimajte disk što



manjom brzinom da bi vam se PS2 manje mučio sa istim. Kada se rezanje završi, uzmite disk i hrabro ga ubacite u vaš PS2... ako vidite nešto ovako (slika br.3) onda ste uspeli!

SNES Station kontrole su sledeće:



SNES - PS2 mapiranje
D-Pad - D-Pad ili leva analogna palica
Start - Start
Select - Select
A - ○
B - ✕
X - △
Y - ■
L - L1 ili L2 (može se izabrati u meniju)
R - R1 ili R2 (...takođe)

Da biste ušli u ingame meni iz kog možete i izaći iz igre i vratili se u glavni meni emulatora pritisnite L1 + R1 ili L2 + R2

To bi bilo to... SNES Station je prilično napredan emulator, igre se emuliraju skoro savršeno baš kao i zvuk, podržava zipovane romove, snima save-ove na PS2 memorijsku karticu i ima menije u visokoj rezoluciji.

Ako neko iz Nintenda čita ovo... šalili smo se - ne valja ništa :)



ostavi mi rodjaka mario!!!

PISMA MAJSTORU ZMAJU

Ovog meseca se niste baš pretrgli sa pitanjima i kontaktima, ali prosleđeno mi je par SMS porukica na koje ću sada odgovoriti uz naređenje da mi pišete više (da me ne bi ukinuli uskoro!!!)

Pitanje za majstor Zmaja: Postoji li emulator koji za PS2 skida igrice sa Super Nintenda, Nintenda 64 i NeoGea.

ZMAJ: Dragi SMS pošiljaocu, do sada emulatori nisu skidali već puštali igre, ali nema veze...

SuperNintendo emulator sam upravo objasnio... Nintendo 64 za PS2 ne postoji za sada, a čak ni na XBOX-u ne radi kako treba, dok NeoGeo možda i može da se pokrene preko MAME-a za PS2. Eto eventualne teme za sledeći broj!

BONUS je Božanstven u svemu! Zna li majstor Zmaj koji program pusta sve DVD regione za Playstation 2 i odakle da se downloaduje? Majstor Zmaj je Carl SVEVLAD SRBIN

ZMAJ: Eeee Srbine, sve bi za džabe... pa ajde, stvar se zove DVDX, možeš naći instrukcije ovde www.geocities.com/raibee/dvdx.html

API



ASOCIJACIJA PROFESIONALNIH IGRAČA

ŠTA JE API ASOCIJACIJA PROFESIONALNIH IGRAČA:

API - asocijacija profesionalnih igrača je organizacija koja je spojila dugogodišnježelje igrača i interesevelikog broja igraonica sa ciljem popularisanja igranja na konzolama i organizovanja zabave i kod nas na način koji u svetu već dugo postoji.

ŠTA DOBIJA IGRAONICA UČLANJENJEM U API ORGANIZACIJU:

1. Besplatnu reklamu u časopisu o igrama za konzole BONUS u veličin i 1/8 ili 1/16 stranice (vrednosti do 6.000 din.)

2. Nabavku celokupne opreme (konzole i sva dodatna oprema) po specijalnim uslovima.

3. Servisiranje konzola i opreme sa popustom od 30%.

4. U okviru časopisa BONUS postojaće rubrike sa detaljnim pregledom svih dešavanja u okviru organizacije sa reportažama iz igraonica članicama API-ja.

5. Detaljan pregled i uvid u tabele koje će se ažurirati na sajtu www.bonus.co.yu pod opcijom API.

6. Sve gore navedeno će dovesti do afirmacije igraonica i popularizacije igranja na konzolama, a samim tim i povećanja obima posla i fiansijske dobiti.

IGRAONICA KOJA ŽELI DA POSTANE ČLAN API ORGANIZACIJE TREBA DA:

1. Poseduje najmanje 2 (dve) PS2 konzole.

2. Poseduje za svaku konnzolu po 2 (dva) originalna PS2 joypad-a.

3. Poseduje najmanje 2 (dva) televizora veličine ekrana 51 cm ili više.

4. Usaglasi pravila igre sa pravilima API organizacije.



5. Saglasna je sa pravima i obavezama propisanim ugovorom sa APi organizacijom i dužna je da isti i potpiše.

IGRAONICA KOJA ŽELI DA ORGANIZUJE API TURNIRE TREBA DA:

1. Bude član API organizacije.
2. Poseduje najmanje 4 (četiri) PS2 konzole.
3. Poseduje za svaku konzolu po 2 (dva) originalna PS2 joypad-a.
4. Poseduje najmanje 4 (četiri) televizora veličine ekrana 51 cm ili više.

POPUNJAVANJE PRIJAVE I UPLATA:

Zainteresovanim igraonicama će API organizacija dostaviti potrebne papire za pristup kao i nalepnicekoje će igraonica imati obavezu da istakne na vidnom mestu i koje će potvrđivati da je ista član organizacije. Sav propagandni materijal kao iformulare za pristup igrača organizacija je dužna da dostavi igraonici odmah po potpisivanju ugovora, koja će biti dužna da izvrši uplatu propisanu već pomenutim ugovorom.

UGOVOR:

U ugovoru će jasno biti definisana prava i obaveze API organizacije prema igraonicama, odnosno prava i obaveze igraonica prema API organizaciji.

KAKO SE POSTAJE REGISTROVAN IGRAČ?

Veoma jednostavno i potpuno besplatno. Popunjavanjem API registracionog formulara koji će popuniti u najbližoj igraonici sa API znakom.

Igrač ima pravo da se registruje u više od jedne igraonice, ali nema pravo prenošenja ili sabiranja bodova iz jedne igraonice u drugu.

- Zvanične API utakmice mogu da igraju samo registrovani igrači.

- Rezultati se priznaju samo ako su oba igrača registrovana u igraonici u kojoj igraju.

- Utakmice se moraju igrati po pravili-

PRAVO DA SE TAKMIČE I IGRAJU ZVANIČNE API UTAMICE IMAJU SVI REGISTROVANI IGRAČI.



API
ASOCIJACIJA PROFESIONALNIH IGRAČA



ma koja je propisao API, a nalaze se istaknuta na zidu svake API igraonice. Pre početka svake utakmice ista se mora prijaviti odgovornom licu u igraonici, koji je dužan da je registruje i da zabeleži bodove svakom igraču.

PRAVILA IGRE:

USLOVI:

- Utakmice se igraju na konzoli Playstation 2 sa dva originalna joypad-a i na televizoru dijagonale ekrana minimum 51 cm.

- Igra se isključivo Winning Eleven 7 (verzija propisana od strane API organizacije) Pravila koja API propisuje za WE 7 mečeve:

- U konzoli se ne sme nalaziti memorijska kartica.

- Utakmica traje 10 minuta.

- Kamera je nameštena na WIDE.

- Igra se bez radara i bez imena igrača u toku utakmica.

- Dozvoljeno je nameštati taktike i formaciju kao i sve opcije FORMATION SETUP-a.

- Stadion je nameštеn na RANDOM.

- Vreme je namešteno na RANDOM.

- Sudija je namešten na RANDOM.

- Golman je podešen na 3(tri) zvezdice.

- Igrači po želji mogu izabrati bilo koji klub iz menija CLUB TEAM.

- Dozvoljeno je da oba igrača izaberu isti klub sa kojim će igrati utakmicu (ovo pravilo ne važi za API i Masters turnire).

- Igrač koji sakupi 300 poena u svojoj igraonici dobija API legitimaciju, koja mu daje mogućnost igranja na API turnirima.

NAČIN BODOVANJA:

Pobeda: 3 poena
Nerešeno: 2 poena
Poraz: 1 poen

- API turnire organizuje API svaka 2 meseca i na njima učestvuju prva 3(tri) igrača sa rang liste iz svake API igraonice.

- Posle svakog API turnira resetuju se poeni svim igračima i svi igrači imaju jednak broj poena (nula) u svojoj igraonici.

- Na API turnirima igrači stiču API bodove i dospevaju na API rang listu najboljih igrača Winning Eleven fudbala kod nas.

- Na kraju svake kalendarske godine API organizuje MASTERS turnir na kome će učestvovati najboljih 50 igrača sa API rang liste.

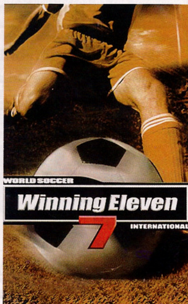
- API ima pravo da uputi poziv za igranje na turnirima (do tri igrača) i igračima koji se ne nalaze na API rang listama.

NAGRADE API TURNIRI:

Prva nagrada
- Sony Playstation 2
Druga nagrada
- Game Boy Advance SP sa jednom igrom
Treća nagrada
- Playstation PS One Svakom učesniku API turnira organizacija poklanja časopis BONUS.

MASTERS:

Prva nagrada:
- SONY televizor
- Sony Playstation 2 sa memorijskom karticom i dva originalna joypad-a
- Ozvučenje 5.1 (kućni bioskop)
Ostale nagrade API će naknadno objaviti.






ASOCIJACIJA PROFESIONALNIH IGRAČA

KAKO OCENJUJEMO IGRE

Maksimalna objektivnost u ocenjivanju je imperativ svakog modernog igračkog časopisa a samim tim i Bonusa, jer nam je cilj da vam zaista realno prikažemo da li su igre koje opisujemo vredne vaše pažnje ili ne, jer na kraju, vi ste ti koji za njih izdvajaju novac. To je ujedno i jedini razlog zbog čega sada primenjujemo novi, daleko savršeniji sistem koji se više ne bazira na procentima (jer niko nije u stanju da savršeno rangira igre od 1 do 100) nego na prostim ocenama od 0.5 do 5.0, u koracima od po 0.5

Sve igre se ocenjuju u ukupno 4 kategorije, a evo i šta one obuhvataju:

GRAFIKA

Ovo je ocena za celokupnu vizualnu dopadljivost igre koju ne čini samo broj upotrebljenih poligona i oštre teksture nego i celokupan dizajn igre, kvalitet prerenderovanih filmova (ako ih ima) i naravno, glatkoća animacije.

KONTROLA

Da bi igra dobila visoku ocenu u ovoj kategoriji potrebno je da ima dobro koncipiran, pregledan interfejs i što kvalitetnije rešen kontrolni sistem. Ako je reč o igrama sa pogledom iz trećeg lica veoma bitan faktor postaje i položaj kamere koji kao što znate, često može da upropasti sve.

IGROMER bonus

GRAFIKA	KONTROLA
ZVUK	ZABAVNOST

ZVUK

Ovde su objedinjene ocene za muziku i zvučne efekte koji čine nerazdvojivu celinu u svakoj igri. Zvučni efekti moraju biti uverljivi a muzička podloga u skladu sa akcijom na ekranu.

ZABAVNOST

Ovo je najznačajnija ocena na čije formiranje utiču sve prethodne kategorije uz još dva faktora a to su replay value (da li vredi prelaziti igru više od jednog puta, odnosno koliko je zarazna) i njena dužina. Naravno, neke igre ne poseduju naročit replay value (recimo Final Fantasy serijal) ali to uspešno nadoknađuju činjenicom da je za njihovo prelaženje potrebno utrošiti na desetine sati. Zahvaljući ovakvom sistemu i igre sa slabom grafikom i zvukom (recimo fudbalski menadžeri, logičke igre) i dalje mogu da dobiju maksimalnih 5.0 u ovoj kategoriji. Zabavnost zapravo odgovara na najvažnija pitanja svakog od vas: koliko je zabavna ova igra i da li vredi da je nabavim? Pod našu preporuku spadaju sve igre sa ocenom od bar 4.0





NINJA
GAIDEN

"Oživljavanje prastarog zaboravljenog hita u najbolju igru na XBOX-u danas."

Igre sa nindžama postoje otkako i same igre uopšte. Svako će se setiti SEGA-inog Shinboia sa arkada, a malo onih koji su u to vreme imali i NES će se možda setiti i Ninja Gaidena, nindža akcione igre od Tecmoa iz dana mnogo pre Dead or Alivea i današnje populatnosti koju ta kompanija uživa. Neki naši čitaoci se verovatno nisu ni rodili 1989. kada je Ryu Hayabusa prvi put na NES-u mlatio svojom katanom u prvom delu Ninja Gaidena, koji je kasnije portovan na više sistema. Posle je usledelo i par manje zapaženih nastavaka kao i 'trilogy' kompilacija za SNES.

Lik Ryu Hayabuse se pojavio ponovo tek u Dead or Alive seriji borilačkih igara od Tecmovog Team Ninjae. Tada je ime lika ubačeno čisto kao omaž starom Ninja Gaidenu, ali je nešto kasnije Tomonobu Itagaki, glavni čovek Team Ninja, odlučio i da napravi kompletno novu igru sa Ryuom i da je nazove po starom hitu. Tako je nastao Ninja Gaiden za XBOX koji je najavljivan i odlagan još od 2002.





Bonus savet: Iz nekih leševa moguće je vaditi neograničene količine strela

Igra počinje pričom o zlom mračnom zmajevskom maču koji čuvaju moderni naslednici zmajevske linije tj. Hayabusa klan čija je odgovornost da spreče da mač padne u pogrešne ruke. Priča počinje sa Ryuom obučenim u tradiconalnu nindža odeću kako se probija kroz planine, davajući vam vremena da savladate prilično intuitivne arcade-like kontrole. Ubrzo zatim saznaje da je Hayabua selo, mesto njegovog klana, napadnuto i u plamenu. Ryu stiže previše kasno na lice mesta i zatiče greater fiend gospodara Dokua kako otima zli mračni zmajevski mač. U pokušaju da ga zaustavi, dobija tim mačem po leđima jedan udarac koji ga ostavlja na zemlji. Bez mnogo objašnjenja šta se u međuvremenu desilo, u sledećoj sceni vidite Ryua kako se sprema za osvetu, oblači modernije nindža odelo i u potrazi za otetim mačem i pravdom, ukrcava se na airship koji leti ka glavnom gradu imperije iz koje je Doku.

Novi Ninja Gaiden nema mnogo veze sa starim igrama, niti previše liči na skorašnju 'obradu' Shibobija i naslove tog tipa, već se radi o veoma originalnoj igri koja kombinuje više žanrova. Iako na prvi pogled deluje kao da se radi o klasičnoj nindža akcionoj igri iz trećeg lica, Ninja Gaiden sadrži RPG, istraživačke, pa i platformske elemente.

"SADA JE IGRA NAPOKON PRED NAMA I MOŽEMO POTPUNO ISKRENO DA KAŽEMO DA JE VREDELA SVAKOG DANA ČEKANJA."

Ono što ćete prvo primetiti je fenomenalna grafika. Sve je šareno, ali veoma oštro i precizno, perfektno animirano i sve teče fluidno sa visokom frame rateom - pravi raj za oči. Za razliku od SEGA-inog XBOX hita Otogy: Myth Of Demons, koji je takođe gurao XBOX skoro do maximuma po pitanju grafike i efekata, ovde je sve daleko svetlije i preciznije. Preciznosti pomaže polu-statična kamera i dizajn nivoa koji uvek skreće pažnju igraču na bitne stvari, jer ni jedan element dizajna nije prepušten slučaju.

"Kontrola lika je dovedena do savršenstva. Ryu će se okretati i skakati vrlo lako, odbijati i trčati uz zidove na mnogo načina neviđenom lakoćom, slično kao u igri Prince Of Persia: Sands Of Time samo još bolje!"

Bliska borba sa neprijateljima skoro da podseća na Soul Calibur po količini poteza, hladnog oružija i comboa koje je moguće izvesti. Ispoliranost ovog naslova se vidi na svakom koraku, pa tako i kada su oružija u pitanju. Igru počinjete sa katanom, a kasnije je moguće pronaći nun-chake, koplja i još oko desetak različitog oružija. Treba napomenuti da svako oruzije ima svoje posebne napade, combo tehnike i specijalni napad. Specijalni napadi su prilično efektni i ako ih izvedete kada protivnik ima malo enerije, osakatićete ga za neki deo tela, najčešće glavu. Osim oružija za blisku borbu, nosićete i projektilska oružija kao što su razne vrste šurikena kojima možete malo oslabiti neprijatelje sa razdaljine, razvaliti prolaz ako su ekslpozivni i slično. Luk i razne vrste strela služe za rešavanje problema na 'snajperski način', jer je prilikom nišanjenja moguće preći u pogled iz prvog lica i čak i zumirati (nije bitno kako, bitno je da je igrivo).



Ako ih ne skinete sa konja na vreme desiće vam se ovo...



STARE NINJA GAIDEN IGRE

U Ninja Gaidenu na XBOX-u skrivene su sve tri kompletne stare Ninja Gaiden igre sa NES-a!

- Originalni Ninja Gaiden iz 1989.
- Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos iz 1990.
- Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom iz 1991.

Čak ni ove igre nisu ubačene u Ninja Gaiden tek tako, već ih morate pronaći u samoj igri u vidu originalnih kertidža koje možete igrati na arkadama u igri ili iz menija.

Ovo je stvarno fenomenalan potez od strane Tecmoa i primer svim drugim izdavačima, jer na ovaj način održavaju tradiciju i nove generacije igrača, bez mnogo znanja vezanog za emulaciju, na najbolji način mogu da se upoznaju sa prošlošću igara.





Kupovina i upgrade oružija

Svaki poraženi neprijatelj vam ostavlja energiju, novac ili ki. Dragon Ball Z fanovima nije potrebno objašnjavati šta je 'ki', ali za sve ostale... recimo da se radi o energiji za magije, najprostije rečeno, bez mnogo ulaženja u mitologiju i slično. Ryuove ki moći tj. spiritualne snage će mu omogućiti da koristi ninpo magične napade. Različiti ninpo napadi se mogu pronaći po nivoima u sanducima sa blagom ili se kupuju u radnji 'kod dede'. Uglavnom, magije se aktiviraju pritiskom na dva dumeta i troše ki, a

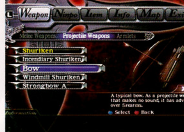
"U IGRI NEMA ŠUNJANJA I STEALTH AKCIJE, LEPLJENJA ZA ZIDOVE I SLIČNIH KLIŠEA, VEĆ SE SVE SVODI NA PRAVU AKCIJU."

postavljaju se baš kao oružija ili drugi predmeti (armleti), koji poboljšavaju karakteristike lika, iz veoma lepog in-game menija koji je jedan od glavnih elemenata koji doprinose složenosti Ninja Gaidena i čine ga nečim više od obične akcione igre.

Novac koji sam spomenuo moguće je trošiti u radnjama koje se ne nalaze između nivoa, kao recimo u Otogyu, već u samoj igri. U radnjama koje drži starac-trgovac moguće je kupiti predmete za dopunjavanje energije i kia, baš kao u Final Fantasyu recimo, kao i oružija i ninpo magije. Osim kupovine stvari, na istom mestu možete unaprediti oružija i ninpo magije. Sve to košta i zato je gomilanje novca bitno.

Tako ćete na početku juriti kroz nivoe u prirodi i tradicionalne japanske građevine baš kao da se radi o nekoj istorijskoj igri, da bi se kasnije okruženje promenilo na fantazijski leteći brod pun futurističkih vojnika i stari gradić iz totalno drugog vremena sa gomilom 'ne realnih' monstruma na ulicama. To bi bio samo kraći opis prva tri nivoa od šesnaest! Ne radi se ni o kakvim putovanjima kroz vreme ili okruženjima koja su nabacana bez nekog razloga, već je, verovali ili ne, ovakva raznovrsnost koliko toliko podržana pričom. Kada se posle par nivoa pomirite sa tom nepredvidljivošću, nećete imati problema sa svetom Ninja Gaidena. Koncept nivoa je više nego originalan i različit. Videćete nivoe u kojima ćete se kretati linearno u jednom smeru, nivoe u kojima ćete lutati po različitim prostorijama unutar neke građevine ili čitave gradove po čijim ćete ulicama i zgradama mlatiti neprijatelje i tražiti predmete za rešavanje avanturističkih problema. Sa vizuelne strane, nivoi, a i sve ostalo, izgleda savršeno i na te kvalitete igre ne vredi trošiti reči jer je poznato koliko Team Ninja dobro poznaje XBOX hardware i kakve umetničke kvalitete ljudi iz istog tima imaju. Nivoi izgledaju detaljno kao Dead Or Alive pozadine ako ne i bolje, kao i likovi što posebno dolazi do izražaja prilikom skriptovanih scena u igri u kojima se vide izbliza. Osim skriptovanih animacija, povremeno ćete gledati i FMV animacije koje su još jedna od prepoznatljivih specijalnosti Team Ninja. Igra grafički prosto blista i na običnom TV-u, ali kada priključite XBOX na HDTV (480p) za koji Ninja Gaiden ima podršku, dobijate kvalitet sa kojim ni jedna igra sa PS2 ili GameCubea ne može da se poredi.

Na svakom koraku vidi se da je velik trud uložen u igru i poliranje svih detalja, pa tako



Meniji podsećaju na neki akcioni RPG


Raichel, fiend hunter... sličnost sa nekim DOA devojkama je slučajna



ni zvučna strana nije izostavljena. Efekti su odlični kao što se i očekivalo. Muzika je raznovrsna kao i nivoi i uglavnom je neupadljiva, mada ima par stvarno dobrih tema. Za glasove možete birati, originalnu japansku ili englesku sinhronizaiju. Stvar ukusa uz napomenu da su i engleski glasovi prihvatljivi.

Na početku igre imate izbor između normal i hard, a tek kasnije dobijate i very hard mod. šta reći više osim i da je normal mod možda previše težak za prosečne igrače, posebno posle prve polovine igre. Da biste prešli Ninja Gaiden, lako morate biti pravi nindža sa brzim refleksima, velikom koncentracijom i veoma promišljenim akcijama. Ni najslabiji protivnici neće pasti ako im priđete i pritiskate samo jedno dugme za napad brzo kao što je slučaj u sličnim igrama na najmanjim nivoima težine. Moraćete da naučite da igrate defanzivno - da blokirate i izbegavate udarce, pa i da koristite okolinu u vašu korist (ništa lepše od odbijanja o zid radi hvatanja visine i prikucavanja protivnika oružijem svom snagom odozgo). Fluidno izvođenje i dobra mehanika igre će omogućiti da sve ovo stvarno i naučite ako se potrudite. Težina ove igre joj daje i određenu dubinu, a jedina mana vezana za problem sa težinom je što se energija previše brzo troši pa ćete često gubiti život posle čega ćete biti vraćeni na poslednji save-point kojih baš i nema previše često. Frustracija oko save-pointa dolazi do izražaja tek kasnije u igri gde ćete često morati da ponovo prelazite teške bossove i lokacije pored kojih ste se prošli put jedva provukli.

"ONO ŠTO NINJA GAIDEN STVARNO ČINI POSEBNIM SU OKRUŽENJA KOJA SE DRASTIČNO RAZLIKUJU OD NIVOA DO NIVOA, BAŠ KAO I NEPRIJATELJI NA NJIMA."


Ova dva lika izgledaju kao da su izašli iz neke anime komedije

Osim toga, teško da je moguće pronaći neki drugi nedostatak, a ne ispasti cepidlaka.


Borba sa prvim boss-om će vas naučiti strpljenju

Ninja Gaiden je unikatan mix različitih žanrova u nešto novo, a da to ne izgleda forsirano ili loše realizovano. Igra je čist AAA naslov i u rangu je mnogih "system-seller" igara koje izlaze uz konzole da bi pogurale prodaju u startu. Tako da ako ste se dvoumili da li da nabavite XBOX do sada imate jedan 'ekskluzivni' razlog više, Ninja Gaiden, a ukoliko već odavno imate XBOX ova igra će ga svakako vratiti u život posle prilično dosadnog perioda bez igara ovog kalibra.

IGROMER

Izdavač TECMO | Developer TEAM NINJA

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	5	Vizuelno savršenstvo i sa umetničke i sa tehničke strane. Lepe FMV animacije.
KONTROLA	5	Precizne i dobre kontrole. Veliki broj poteza i mogućnosti koje nije teško izvesti, ali da biste postali majstor potrebna je vezba i veština.
ZVUK	4.5	Odlični efekti i japanska sinhronizacija, muzika je dobra, ali ima nekih tema koje su naporne i ponavljaju se.
ZABAVNOST	4.5	Oko 20 sati je potreno za prelazak igre i to ako ste veoma dobri. Velika težina može biti i mana i kvalitet, zavisi šta tražite od igre, izazov ili brzu zabavu.



FORBIDDEN SIREN

"Ova igra unosi neke novine u survival horor žanr, ali nažalost nije bez mana."

Ova igra je delo bivših programera iz Konami-ja i to se da primetiti, jer igra odiše sličnom jezivom atmosferom kao i Silent Hill. Developeri su uveli neke nove elemente u žanr i osmislili stvarno jezivu priču, ali velika težina, loše kontrole i užasna sinhronizacija će definitivno odbiti veliki broj ljudi. Što bi bila velika šteta, jer je u ovaj naslov uloženo mnogo truda.

To je i uspeo jer za razliku od većine ostalih survival horor igara gde igrač ubije masu neprijatelja i koristi razne zavoje i lekove da izleči najozbiljnije rane Forbidden Siren predstavlja veoma vernu 'simulaciju'. Vaš junak kao oružje koristi


Večera

ono što pronađe u okolini, a ako dođe do borbe umire posle dva metka. Ovaj nivo realnosti se neće svideti svakome stoga je ova igra namenjena samo najhrabrijim i najžilavijim igračima survival horor igara.

"KEIICHIRO TOYAMA (JEDAN OD VAŽNIJIH LJUDI KOJI SU RADILI NA SILENT HILL-U) JE ODLUČIO DA NAPRAVI IGRU KOJA ĆE IMATI JEZIVU ATMOSFERU NE SAMO ZBOG PRIČE I BIZARNIH NEPRIJATELJA NEGO I ZBOG NAČINA IGRANJA."

Radnja je smeštena u jedno malo japansko selo koje je jedne večeri postalo leglo čudnih nemrtvih bića zvanih Shibito. Ova stvorenja nisu ništa drugo do stari dobri zombiji. U igri vodite 10 različitih likova koji pokušavaju da spasu živu glavu. Sama priča je veoma konfuzna, tek ćete posle pola pređene igre početi da shvatate neke stvari. Vreme dešavanja igre su tri dana koja su prepuna veoma burnim događajima. Tokom ova tri dana vodićete tih 10 likova po raznim lokacijama, ali nekada ćete se nalaziti na istoj lokaciji sa drugim likom. Tek u toj drugoj poseti će vam biti razjašnjeni neki prizori koje ste imali prilike da vidite pri prvom prelasku te teritorije.


Reka od krvi

Tokom igre ćete pronalaziti niz članaka i knjiga, i tek njihovim čitanjem počećete da razumete radnju. Priča je dovoljno intrigantna i mistična da predstavlja velik razlog za prelazak igre. Kao što sam već rekao ova igra je teška, veoma teška. Prvo veći deo igre bićete goloruki tako da zombije nećete moći da eliminisete uopste, već ćete se šunjati, gde do izražaja dolaze super čula koja zombiji poseduju tako da je jako teško sakriti se od njih, a ima ih mnogo. Za razliku od zombija u drugim igrama ovi su veoma brzi i spretni tako da će vas stići i ubiti uvek kada vas primete. A kada umrete vraćate se na početak. Drugi put ćete odabrati alternativno rešenje, ali kada se i ono pokaže loše bićete opet na početku. I tako sve dok vas ili ne posluži sreća ili uspete da skontate koju putanju su autori igre zamislili. Situacija je mnogo gora kada niste sami, a to je često. Na jedvite jadi uspete svoju glavu da spasite, a ne još jedno bezpomoćno stvorenje koje u poptunosti zavisi od vas jer je veštačka inteligencija prijateljskih likova očajna. Pored super zombija kontrole će vam zadavati dosta problema.

Vaš lik se kreće veoma sporo i nekako neprirodno, kada dođe do borbe bilo one iz bliza ili iz daleka - mrtvi ste. Kada se borite sa hladnim oružjem jako nedostaje mogućnost bloka, a istim veoma sporo zamahivanje ne pomaže. Što se tiče vatrenog oružja ono je ekstra retko i veoma nezgodno za korišćenje jer nema automatskog nišanjenja. Plus kada hoćete da pripucate puškom igra odmah zumira pogled (možete kasnije da sami odzumirate) što je glupo jer dok vi odzumirate pogled zombi koji je ispred vas ima da vas isecka na komade. Što je najgore zombije ne možete da ubijete! Možete samo da ih ošamutite, posle dva-tri minuta vraćaju se u aktivno stanje. Još jedna stvar koja će vas nervirati je postojanje velikog broja nevidljivih barijera. Pored toga ako se samo očešete u zid vaš lik će se ponašati ko da ste u njega naleteli, ovo neviđeno


Lepa Japanka

nervira. Autori su ubacili jednu zanimljivu stvar u igru da bi je malo olakšali i učinili zanimljivijom. Ta komponenta je Sight Jacking. Svaki lik u igri ima mogućnost povezivanja sa neprijateljima putem uma. Kada ste povezani možete da gledate kroz njihove oči. Pritiskom na L2 dobijate mogućnost povezivanja sa neprijateljima. Rotirajući levu analognu palicu tražite neprijatelje, kada ih pronađete možete da ih memorišete na akcione tastere (ukupno


Ne bih je poželeo za devojku


Pitanje Da li je zombi policajac gori od običnog ?

4 pozicije). Ova opcija pored toga što atmosferu podiže na veoma visok nivo (ultra je jezivo kada gledate iz očiju zombija koji kreće na vas) pomaže vam u snalaženju na mapi jer će je zombiji birate željenu radnju (ispitaj, pokupi, otključaj itd.). Ovakav način kontrole nije loš samo malo usporava igru jer da bi pokupili predmet morate pritisnuti dva-tri tastera umesto jednog. Još jedna nezgodna stvar u igri je njena strukturna podeljena na scenarije, u svakom scenariju imate primaran zadatak koji vam je jasno kazan i sekundarni koji vam niko nikada neće reći šta je. Ovo nije problem u početku jer da bi završili sa scenarijom morate samo da obavite primarni zadatak, ali kasnije će vas igra bez objašnjenja vraćati na već pređene scenarije. Većinu ljudi će ovo zbuniti i iznervirati. Nije sve baš tako crno, što duže budete igrali igru bolje ćete se u njoj snalaziti, tako da kada vas vrate na neku staru oblast preći ćete je bez muke i čudićete se što ste se ranije mučili oko

"IGRA JE PUNA JEZIVIH ANIMACIJA POPUT ONIH IZ SILENT HILL-A KOJE VIŠE ZBUNJUJU IGRAČA NEGO ŠTO MU RAZJAŠNJUJU SITUACIJU U KOJOJ SE NALAZI."

istražiti umesto vas. Kada smo već kod snalaženja po lokacijama da navedem da u igri postoji mapa, ali je ona skoro beskorisna jer ne označava vašu trenutnu lokaciju.

Akcije u igri ne izvodite direktno već kada ste blizu premeta pritiskom na akcioni taster dobijate mali meni u kome

DUŽINA

Ova igra se izdvaja od ostalih igara iz survival horor igara svojom dužinom. U igri postoje čak 78 scenarija, kada bi ih sve prešli iz prve igra bi bila duga, ali pošto to nikako neće biti slučaj vek trajanja ove igre se udvostručuje, ako ne i utrostručuje. Naravno zbog njenih iritirajućih mana malo ko će imati snage i volje da je kompletira, a kamoli da sakupi sve moguće informacije u vidu knjiga tokom igre. Naravno da bi sakupili baš sve morate igru odigrati više puta što je stvarno mučenički posao ali onima koji budu dovoljno uporni nagrada će biti veliki broj stvarno zanimljivih infromacija o raznim mističnim ritualima i pojašnjenje nekih zbunjujućih delova u priči.

nje. Posle tako lakog završetka nekog scenarija osećaćete se zadovoljno, naravno do sledećeg novog zadatka. Igra je zbog 10 različitih likova i zbog vraćanja unazad veoma duga za jednu survival horor igru, iako vas ponese njena odlična atmosfera naigraćete se.



Grafika u igri je iznad proseka, ali je daleko od maksimuma za PS2. Prvo što se uočava je visoka rezolucija i odličan anti-aliasing filter zbog koga igra izgleda neverovatno glatko i oštro što baš i nije čest slučaj sa igrama za PS2. Modeli likova su prosečni, lica su odrađena na zanimljiv način. Umesto kompleksnih 3D lica autori su se odlučili na upotrebu detaljnih animiranih tekstura preko kojih likovi iskazuju emocije. Ovo izgleda solidno, ali po meni nemože da zameni odlično animirane 3D modele lica korišćenih u na primer Silent Hill-u 3. Lokacije u igri su nekako neinspirativne, stalno prolazite


Bežanje kroz šumu

kroz veoma slične predele koje još i ne vidite jer je u igri stalno mrak ili magla. Ovo povećava atmosferu, ali i uspešno prikriva loše pozadine. Specijalni efekti su solidni, magla i kiša dobro izgledaju. Ni osvetljenje nije loše, ali opet nije na nivou kralja tj. Silent Hill-a 3.

Što se zvuka tiče on je odličan, zombiji proizvode tako jezive zvukove da je to zapanjujuće. Takođe tokom igre se pojavljuje zvuk sirene za protiv-vazdušnu opasnost koja je za nas pogotovo jeziva. Muzika je uvek u pozadini i obavlja svoj posao valjano, ali zato su tu stvarno očajni glasovi likova. Svi likovi u igri su japanci, a zvuče ko da su matori englezi koji ne znaju da glume. Stvarno ne znam zašto je Sony dozvolio ovako nizak kvalitet sinhronizacije. Sve u svemu i grafika je spoj dobrih i loših strana kao i igrivost.

Ova igra je mogla biti apsolutni hit, ali Sony je poprilično zabrljao stvar. Igra na papiru deluje odlično, ali je zato izvedba užasna što je stvarno šteta, jer su autori bili stvarno kreativni. Ostaje nam da se nadamo da će se Sony malo više potruditi za nastavak koji je već najavljen.

IGROMER

Izdavač SONY COMPUTER ENTERTAIMENT | Developer SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

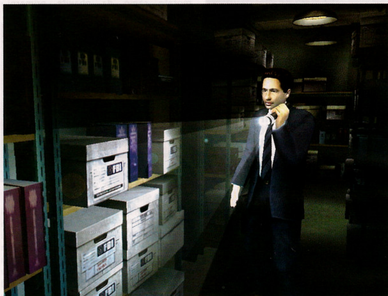
Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	4	Zanimljivo rešena facijalna animacija i visoka rezolucija igre
KONTROLA	3	Loše i neprecizne kontrole zadavaće vam probleme
ZVUK	4	Odlični zvučni efekti i muzika pokvareni užasnim glasovima
ZABAVNOST	3	Ova igra je mogla biti mnogo bolja, ali ipak ima stvarno jezivu atmosferu



X-FILES RESIST OR SERVE

"Druga igra rađena po kultnoj seriji. Za razliku od prve u ovoj su glavni likovi Scully i Mulder."

Pre nekoliko godina dok je Dosije X još uvek bila aktuealna serija pojavila se igra pod nazivom X-Files The Game. Ovaj naslov je bio point & click avantura nalik na interaktivni film u kom ste vodili mladog FBI agenta čiji je zadatak bio pronalazak Skali i Moldera koji su misteriozno nestali. Igra je bila dobra, ali uvođenje novog glavnog lika se baš i nije svidelo fanovima serije. Zato su Fox i Vivendi angažovali malu grupu programera pod nazivom Blask Ops da naprave novu X-Files koja će biti savršena ekranizacija serije. Pošto se Dosije X više ne emituje polularnost mu je opala, tako da autori nisu mogli računati na ime da proda ovaj naslov i ovog puta, pa su zbog toga napravili stvarno odličnu igru. Odmah da napomenem da se ova igra u potpunosti razlikuje od prve, za razliku od ogromne količine mozganja u prvoj igri, ovde ćete potrošiti ogromnu količinu olova. Nekima se možda neće svideti ovako akcioni pristup Dosijeu X, ali igra je odlična i to nemože da se ospori nikako.



Pisci scenarija za seriju su bili angažovani da napišu priču za ovu igru. Zbog toga je priča zanimljiva, ali već viđena ako ste gledali seriju. Igra je podeljena na tri epizode koje su međusobno povezane. Sve počinje odličnom animacijom koja pokazuje pad vanzemaljske letelice negde u Rusiji. Kao posledica pada javlja se eksplozija koja uništava sve u širokom radijusu, jedino mala beba ostaje živa, ali okružena vanzemaljskom tečnošću zvanom 'black oil'. Posle animacije ide standardna špica iz serije koja će u fanovima probuditi snažne emocije (u meni jeste). Priča u igri počinje dolaskom Moldera i Skali u mali gradić gde su se u proteklih par nedelja dogodila brojna ubistva. Ubrzo će saznati da je stanovništvo inficirano virusom koji je stanovnike pretvorio u zombije. Ovo malo previše liči na Resident Evil, ali dobro, ostatak priče je ipak mnogo bolji. Samo da navedem bitnije lokacije koje ćete posetiti mali planinski gradić Red Falls, tajni istraživački centar u Sibiru i vanzemaljku letelicu zakopanu ispod zemlje.



Prva stvar koju sam primetio igrajući ovu igru je da su autori pozajmili neke ideje iz poslednjeg nastavka Alone In The Dark serijala (u daljem textu: AitD). Kao i u zadnjem AitD-u na početku birate između muškog i ženskog lika gde svako ima svoju verziju priče i zagonetki. Igranje sa Molderom je naravno više akciono orijentisano, dok Skali više voli da rešava zagonetke. Tokom igre Molder i Skali će provesti jako malo vremena zajedno tako da se igru isplati odigrati dva puta. Još jedna stvar koju su autori pozajmili iz AitD-a je činjenica da se zombiji plaše svetlosti, tako da ako nemate municije uperite svetlost u njih i bežite, jer će biti paralisani veoma kratko. Što se tiče kontrola one su veoma slične igrama iz survival horor





BONUSI

Bez prelaska igre omogućeno vam je da pogledate biografije poznatih likova iz serije i da pogledate po koji artwork. Prelaskom igre vam se otključavaju mnogi bonusi kao gomila slika iz produkcije igre, zvučni isečci sa snimanja glasova za igru, detaljna analiza priče iz igre i tome slične stvari. Igračima će se posebno svideti činjenica da se sve ove stvari otključavaju prostim prelaskom igre, znači nije potrebno propljuvati krv da bi ih sve videli kao što je to potrebno za neke igre (Resident Evil 3 mi prvi pada na pamet).

žanra kao što je Resident Evil, tako da ćete se osećati kod kuće. Igra ima odličan inventar (neograničenog kapaciteta) u kome možete pogledati prelepe modele svih predmeta koje tokom igre pronađete. U inventaru možete videti i maštovitu skalu za energiju, tj sliku vašeg lika koja se polako pretapa u neki tip rendgenskog snimka koji pokazuje količinu oštećenja. Mapa u igri je odlična, po poseti neke lokacije na mapi se ucrtava njeno ime što, veruj te mi, ume da bude korisno. Naravno kakvi bi Molder i Skali bili FBI agenti da nemaju mali notes gde zapisuju svoja zapažanja. Notes je veoma koristan tokom igre jer pažljivim čitanjem istog igrač uvek može da dobije ideju šta činiti sledeće. Sama igra je poprilično linearna što nikako nije loše. Neće se dešavati da trošite vaše dragoceno vreme šetajući bezciljno. Uvek



Razgovor u kolima



Molder izgleda ko pravi

ćete imati jasno definisan cilj, što će vas motivisati da nastavite sa igrom. Tokom igre ćete pronalaziti veliki broj korisnih predmeta i to uz pomoć veoma korisne baterijske lampe. Pored plašenja neprijatelja, lampa služi i za otkrivanje bitnih predmeta. Kada se snop svetlosti uperi prema nekom važnom predmetu on će zasvetlucati, opet elemenat pozajmljen iz AitD-a, ali bitno je da funkcioniše odlično. Jedna pomalo smešna stvar je to što na zombijima ponekad možete naći municiju i bitne predmete za priču. Ovo ne bi bilo čudno da se ne dešavaju scene gde vas devojka u bikiniju koja je upravo izašla iz jakuzija, ne napadne i po svojoj smrti ostavi šaržer za vaš verni 9mm pištolj. Ja vam savetujem da svakog eliminisanog zombija ispitate, da se ne bi zaglavili kao ja (tražio sam ključ po čitavom gradu dok ga nisam



Au ala je gadna

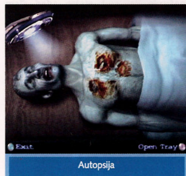
našao u posedu jednog od prvih zombija). Tokom igranja jedina stvar koja mi je zasmetala je poprilično loše kadriranje kamere. U igri je napravljen miks fiksnih (Resident Evil i ostali) i pokretnih kamera. Dosta često će se desiti da ne vidite gde idete i šta vas očekuje. Sva sreća pa postoji automatsko nišanjenje tako da ipak možete uspešno da se borite i sa neprijateljima koje ne možete da vidite zbog glupog položaja kamere. U igri ćete najčešće koristiti 9mm pištolj, ali biće tu i jačeg oružja kao što je sačmarica i verni Kalašnjikov (AK-47). Municije uglavnom nema dovoljno za eliminaciju svih zombija tako da budite štedljivi. Inače ova igra po svom konceptu i načinu igranja pripada modernim survial horror igrama, ali ona to ipak nije. Priznajem nekoliko puta sam se naježio i trgnuo igrajući ovu igru, ali atmosfera je daleko od one iz Silent Hill ili Resident Evil igara. Naravno ovo ne možemo uzeti kao veliku zamerku jer ova igra ima neku svoju specifičnu




Jedna od jezivih scena

atmosferu koja dosta podseća na serije. Utisak koji sam stekao igrajući ovaj naslov je krajnje pozitivan, igra je odličan spoj akcije, zagonetki i dobre priče. Dužina je više nego solidna oko 12 sati je potrebno da se završi. Ovo pomnožite sa dva jer ako igru ne pređete sa oba lika bolje da je niste ni završili.

Grafika je poprilično dobra. Modeli Skali i Moldera izgledaju veoma slično živim uzorima. Lica su im animirana veoma dobro tako da izgledaju popril-ično ubedljivo, ali zato izgledaju nekako robotizovano dok trče ili hodaju. Zombiji su takođe prikazani veoma dobro, izgledaju baš kako živi leš treba da izgleda. Što se tiče tekstura one su popriličnо dobre i konstantnog su kvaliteta tokom cele igre što nije slučaj sa mnogim današnjim igrama. Osvetljenje u igri je spoj senčenja u realnom vremenu i klasičnih senki koje predstavljaju statičnu teksturu. Ne znam zašto se autori nisu u potpunosti odlučili na dinamično senčenje. Mada pred-postavljam da su to uradili radi održanja



Autopsija



Molderova kancelarija(cool poster)

konstantnosti animacije, koja i ovako zna da štucne kada se pojavi veći broj zombija na ekranu. Kada u igri naiđete na delove gde je senčenje dinamično imaćete šta da vidite. Senke izgledaju veoma realno i stvarno stvaraju dobru atmosferu. Jedna stvar koja mi se posebno svidela je ta da Molder i Skali menjaju odeću u zavisnosti od lokacije gde se nalaze. Što se tiče lokacija one baš i nisu preterano detaljne, što se teško primećuje zbog konstantnog mraka u igri. Još jedna pozitivna stvar je interfejs koji je u duhu serije. Zvučni efekti su odgovarajući, dok je muzika uzeta iz serije tako da je vrhunskog kvaliteta. Glasovi su fenomenalni jer su ih pozajmili David Duchovny i Gillian Anderson. Gluma je vrhunska, a dija-lozi su veoma dobro napisani. Molder je još uvek veoma duhovit kao štp je bio u seriji. Pri poseti videoklubu Molder će prokomentarisati kako je njegov omiljen film za 'odrasle' iznajmljen. Ovakvih fazona u igri ima još, tako da igrajući ovu igru imate osećaj kao da gledate jednu epizodu Dosijea X.

Ovu igru mogu da preporučim svim fanovima Dosijea X i svim fanovima sur-vival horror igara. Ako ste i jedno i drugo ova igra će biti prava poslastica za vas. Igra nije van-serijska, ali pred-stavlja veoma uspešno prebacivanje popularne serije u video igru koja je još i veoma igriva. Igrajte ovu igru i zapamtite - The truth is out there !!!

IGROMER

Izdavač VIVENDI UNIVERSAL | Developer BLACK OPS

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	4	Molder i Skali odlično izgledaju, osvetljenje ume da bude odlično
KONTROLA	4	Dobre kontrole, nekada nezgodna kamera
ZVUK	5	Solidan zvuk, odlična muzika i fenomenalni glasovi
ZABAVNOST	4.5	Igra bi bila dobra i da ne nosi ime X-Files, a ovako je prava poslastica

bonus



GLASS ROSE

"Point & click avanture su već pomalo zaboravljen žanr, ali Capcom će ovom igrom pokušati to da promeni."

U vreme kada na PC-u skoro da i nema point & click avantura Capcom se odlučio na hrabar potez izbacivši jednu takvu igru na tržište konzola. Ova igra se pojavila u Japanu pre izvesnog vremena i mnogo ljudi je mislilo da će na tom tržištu i ostati, ali Capcom je napravio još jednu interesantnu odluku i izbacio ovu igru i na Evropskom tržištu, a ne Američkom. Kako će ovo uticati na prodaju igre vreme će pokazati.

"TOKOM IGRE ĆETE NALAZITI NA DELIĆE NAOMINOG SRCA I TO U DVE BOJE BELOJ I CRNOJ. PROBLEM JE U TOME ŠTO ĆETE BOJU SAZNATI TEK KADA IH POKUPITE, A AKO SAKUPITE PREVIŠE CRNIH NAOMI UMIRE."

Ovo neće imati nikakav uticaj na igrače iz Evrope tako da igru moraju izvući ostali elementi kao što su priča i način igranja. Sva sreća pa su ovi elementi ipak iznad proseka tako da će igra ipak imati svoju publiku.

Igra počinje standardno lepim introom (ipak je to Capcom) u kome vidimo mladog novinara Takashi Kagetani (Masahiro Matsuoka) kako razgovara sa devojkom po imenu Naomi Katagiri. Oni pričaju o članku koji je Takashi napisao. Nerazrešena ubistva XX-tog veka je bio naslov tog teksta.

Ubistva koja su se odigrala u Kinema Mansion-u tokom 1920-tih su u centru ove igre. Takashi i Naomi odlaze da posete mesto zločina i nekim čudnim silama bivaju vraćeni u vreme pred zločin. Dok Takashi stiže u to vreme bez problema Naomi se zaglavljuje u vremenskoj rupi i vaš cilj postaje da je izbavite dok usput razrešavate misteriju iza ubistava. Pošto je ovo ipak avantura bez mnogo akcije priča je glavna stvar koja vas motiviše na igranje. Glass Rose nije zakazao u ovom segmentu stoga ćete uživati u razrešenju misterije. Igra je prepuna stvarno lepih animacija koje su još jedan razlog plus za prelaženje igre.

Kada igra počne videćete prepoznatljiv interfejs point & click avantura. Tu je kursor koji pomerate analognom palicom i sa kojim ispitujete i kupite predmete, započinjete dijaloge i na kraju pokrećete vašeg lika. Znači klasika, ovakav sistem igranja se neće svideti velikom delu publike jer su današnji igrači naviknuti na brze igre gde se nešto non-stop dešava. Ovde to nije slučaj, igra odmiče polako i veliku količinu vremena ćete provesti ispitujući svaki kutak ekrana, ako ste izabrali easy nivo težine bitne lokacije će zasvetleti kada preko njih pređete, dok na normal težini to nije slučaj. U igri postoji dnevik u kome se zapisuju činjenice koje ste otkrili i predlozi šta dalje činiti. Dijalozi su veoma bitan deo svake avanture, takođe je to slučaj i ovde.



Dosadni batler

Ovaj sistem bi trebao da podigne nivo realizma, ali stvara mnogo problema. Nekada reči koje morate markirati nisu očigledne pa ćete trošiti mnogo vremena isprobavajući ih redom jednu po jednu. Ja mislim da je Capcom ipak trebao ubaciti standardne dijaloge gde imate nekoliko ponuđenih odgovora, ali sada je kasno. Vremenom ćete se ipak navići na ovaj sistem. Posle kratkog vremena igranja Takashi će saznati da ima sposobnost čitanja misli, ova veština je veoma korisna jer na ovaj način možete saznati mnoge bitne informacije za dalji tok igre. Naravno ne možete neograničeno koristiti ovu mogućnost, svaki put kada je upotrebite potrošićete određen broj tkz. ''mind'' poena. Ovi poeni se retko obnavljaju tako da ih koristite pametno. U igri postoje i akcioni elementi nazvani "Suspense Events", kada do njih dođe na ekranu će vam biti ponuđeno par opcija za izbegavanje napada, ako brzo reagujete izvući ćete živu glavu a u suprotnom izgubićete mind poen i bićete vraćeni na početak lokacije. U igri vreme stalno teče tako da morate delati brzo, jer ako ne uradite traženu stvar za određeno vreme opet gubite mind poene i vraćate se na početak lokacije. Ovaj sistem je ubačen kako igra ne bi bila previše spora i dosadna, ali nekada stvarno smeta i nervira igrača. Capcom je opet previše eksperimentisao i upropastio stvar.


Predmet interesantnog izgleda



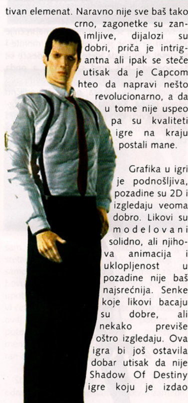
Još jedan ne baš pozi-

MASSAHIRO MATSUOKA



Evo i par osnovnih informacijama o uzoru za glavnog junaka ove igre:
Ime: Masahiro Matsuoka
Datum rođenja: 11/01/1977 g.
Mesto rođenja: Ostrvo Hokkaido
Znak u horoskopu: Jarac
Krvna grupa: A
Visina: 173 cm
Težina: 65 kg
Massahiro je bubnjar za Japansku grupu Tokio. On predstavlja lošeg momka u toj popularnoj Pop grupi. Za njim lude mladi i stari, glavni je razlog solidne prodaje ove igre u zemlji izazećeg sunca.

tivan elemenat. Naravno nije sve baš tako crno, zagonetke su zanimljive, dijalozi su dobri, priča je intrigantna ali ipak se steče utisak da je Capcom hteo da napravi nešto revolucionarno, a da u tome nije uspeo pa su kvaliteti igre na kraju postali mane.



Grafika u igri je podnošljiva, pozadine su 2D i izgledaju veoma dobro. Likovi su modelovani solidno, ali njihova animacija i ukopljenost u pozadine nije baš najsrećnija. Senke koje likovi bacaju su dobre, ali nekako previše oštro izgledaju. Ova igra bi još ostavila dobar utisak da nije Shadow Of Destiny igre koju je izdao Konami pre dve godine koja je takođe avantura, a izgledala je stvarno impresivno.

"KADA ZAPOČNETE RAZOVOR SA NEKOM OSOBOM PRIMETIĆETE NOV FREE WORD SYSTEM, OVO U PREVODU ZNAČI DA KADA NEKI LIK IZGOVORI NEŠTO MOŽETE KURSOROM MARKIRATI REČI I FRAZE KOJE VAS INTERESUJU KAKO BI DOBILI DETALJNIJE OBJAŠNJENJE."

Pošto Masahiro Matsuoka nisam video ni na slikama verovaću Capcomu na reč da izgleda ko u prirodi. Zvuk u igri je skoro nepostojeći jer je ovo ipak avantura glavnu ulogu igraju muzika i



Dnevnik

glasovi likova. Muzika je odrađeno dobro nikada vam neće zasmetati tokom dugih igračkih sesija. Ali zato loša sinhronizacija hoće. Neki likovi zvuče dobro, ali glavni lik glumi očajno, dobro ne baš očajno ali veoma je blizu. Ne znam kako zvuči japanska sinhronizacija, ali ova engleska je očigledno zbrzana i urađena sa mali budžetom. Tehnički celokupno gledana igra je prosek i ništa više. Šteta od



Grafika možda i nije tako loša

Capcoma sam očekivao više.

Glass Rose je relativno popularna



Razgovor sa detektivom

igra u Japanu zbog glavnog junaka, a bez ovog činioca igra ima malo toga da ponudi Evropskom igraču pa stoga predpostavljam da će prodaja igre biti loša. Ali pošto dosta nas ipak ne plaća originalne igre, preporučujem svima koji su nekada igrali point & click avanture da ipak nabave ovu igru jer nije baš toliko loša. A uz to prisetićete se starih dobrih dana dok ste sedeli ispred PC-a igrajući hitove kao što je Monkey Island, Sam & Max Hit The Road i drugih.



IGROMER

Izdavač CAPCOM | Developer CAPCOM PRODUCTION STUDIO 3

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	3	Prosečna grafika i odlične animacije koje malo vade stvar
KONTROLA	3.5	Free Word System baš i nije dobra novina
ZVUK	3.5	Dobra muzika praćena lošom sinhronizacijom
ZABAVNOST	4	Dajem joj 4 samo zato što je jedina point & click avantura u protekle 2 godine

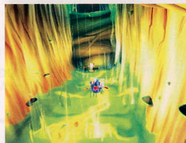


KYA: DARK LINEAGE

"Ova avanturistička igra je pokupila mnogo caka iz Zelde, ali je ipak više od prostog klona."

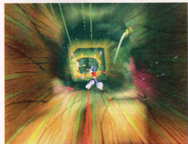
Eden Studios nam je poznat po odličnom V-Rally serijalu, a ovaj put su se odlučili da naprave jednu sasvim drugačiju igru i mislim da su odradili više nego solidan posao. Kya: Dark Lineage igra predstavlja avanturu u stilu Zelde, znači kombinacija je platformskih, sakupljačkih i borbenih sekvenci povezanih dobrom pričom. Većina ovih elemenata je odrađena vrhunski, ali igra ima nekih mana koje neutiču preterano na njenu igrivost. Sam svet u kome se Kya nalazi je veoma koloričan i pun života, autori su se potrudili da osmisle čitav ekosistem za ovu igru, što je stvarno za pohvalu.

Priča je možda najsalbiji element, nije da je loša ali je nekako previše uprošćena i prilagođena deci što umanjuje njen kvalitet. Ovo ne bi bio problem da je cela igra prilagođena mlađoj publici, ali ona to nije tako da je ne razumljivo zašto autori nisu osmislili neku barem za nijansu dublju i ozbiljniju priču. Kya i njen brat žive sami bez roditelja. Jedne večeri u podrumu otkrivaju čudne sprave na kojima je radio njihov otac koji je jednog dana jednostavno nestao. Ispitujući čudne naprave Kya-in brat aktivira portal koji ih oboje usisava u neki sasvim drugačiji svet gde žive dve rase Nativs i Wolfen. Dok Kya pada u selo dobroćudnih Nativs-a, njen brat biva zarobljen od strane Wolfena. Kya od poglavice sela saznaje da oni nisu prvi ljudi koji su se pojavili u njihovom svetu. Pre nekoliko godina pojavio se čovek koji je počeo uz pomoć čudnih aparata da pretvara Nativs-e u Wolfene kako bi ovladao ovim svetom. Ovaj čovek je Kya-in otac, ali zašto je on zao, to ćete saznati ako pređete igru. Vaš cilj je da spasite brata, saznate šta se tačno dogodilo vašem ocu i da se vratite u vaš svet. Iako je priča previše dečija ipak ćete imati želju da saznate kako će se sve završiti to jest da završite igru.


Boje su stvarno jarke

Sama igra veoma uspešno kombinuje više različitih elemenata igranja. Tu su osam ogromnih nivoa koje treba istražiti, tu je gomila predmeta koje treba sakupiti ili kupiti, mnogo mini igara koje treba preći i masa neprijatelja koje treba eliminisati.

"NIVOI SU STVARNO OGROMNI I DIZAJNIRANI SU MAJSTORKI. SVAKI NIVO ZAPRAVO PREDSTAVLJA LEBDEĆE OSTRVO KOJE JE SA DRUGIM OSTRVIMA POVEZANO PREKO VAZDUŠNIH STRUJA I KANALA KROZ KOJE KYA MOŽE DA KLIZI (NA SKEJTU)."


Letenje sa stilom

Vazdušne struje su interesantna novina, pored toga što služe kao sprega između nivoa, često se koriste u raznovrsnim zagonetkama. Kako Kya bude istraživala svet oko sebe nailaziće na sanduke koji iza sebe ostavljaju zlatnike koji se koriste za kupovinu razne opreme i oružja. Pored para Kya sakuplja i magičnu energiju koja se nalazi u obliku lebdećih loptica. Tu energiju Kya kasnije koristi za pretvaranje Wolfena u Nativs-e. Kako spašavate Nativs-e tako oni dolaze u selo sa početka igre i otvaraju nove radnje u kojima možete da kupujete predmete koji su potrebni za dalji napredak u igri. Pored prodavnica u selu možete i da pričate sa mnogobrojnim stanovništvom ili da igrate jednu od mnogih zanimljivih mini igara. Igrajući mini igre možete i da zaradite pare kladeći se na neki određeni rezultat, pa ako uspete da ga postignete bićete bogatiji za izvesnu sumu, a u suprotnoj oduzeće vam se određena količina zlatnika. Pored kretanja preko vazdušnih struja Kya ume i da surfuje kroz mnogobrojne tunele postavljene svuda


Smešni Nativsi

po svetu. Ovaj segment nije baš najsrećnije odrađen jer će se jako dešavati da morate i po deset minuta da idete niz cev, desiće se da poginete baš pred sam kraj, a onda morate sve izpočetka. Ovo zna da bude jako frustrirajuće. Sva sreća pa je tu odlično rešena borba. Kya na početku dobija magičnu narukvicu koja joj daje posebnu snagu i veštinu borbe. Kya može tokom igre da nauči preko trideset (30) poteza, tu su i



SNAGA VETRA

Padanje, lebdenje i letenje su najčešći vid transporta koji Kya koristi. Kada budete savladali ovim raznovrsnim vazdušnim strujama bez po muke ćete se kretati po ogromnim nivoima. Fizika letenja je veoma dobra, tako da ovaj element predstavlja veoma inovativan i zanimljiv deo igre. Posebno dobro izgleda Kya-ina odeća koja se realistično pokreće pod uticajem vetra.

magični napadi i raznovrsni kombo udarci. Zbog ovakvog izbora napada borba predstavlja užitak. Kada nanesete fatalni udarac neprijatelju igra usporava u Matrix stilu da vam pokaže smrt neprijatelja. Neprijatelji zapravo ne umiru nego se samo onesveste, pa ih onda vi pretvarate u Nativs-e, kao što



Kya je baš slatka

sam ranije napomenuo. Inače tokom igre sretaćete nove varijacije Wolfena koji ne samo da su jači nego su i pametniji i za njihovu eliminaciju biće potrebna kreativna upotreba Kya-nih poteza. Kako igra odmiče vi ćete kupovati sve jače vrste narukvica, na ovaj način će Kya učiti nove poteze. Svi potezi su jasno obajašnjeni u posebnom meniju u igri, tako da je ovaj segment ispoliran do savršenstva.

Što se tiče platformskih sekcija i one su odrađene odlično nemam nikakvih zamerki.

Često će vam zadatak biti da se bezprimetno ušunjate u protivničke kampove, tako da postoje i ti stealth elementi koji su opet veoma uspešno implementirani u igru. Kada uspete da se prošunjate pored mase Wolfena i dođete do željenog predmeta osetićete da ste postigli nešto. Jedini problem se javlja kod navigacije, pošto su nivoi stvarno ogromni i još se prostiru u više ravni teško je odrediti gde se nalazite i gde treba da idete. Ovoj situaciji ne pomaže ni mapa koja je ponekad previše šarena i prenatršana da bi vam pomogla. Ovo je pored prosečne priče najveća mana igre. Igra je u popt-punosti nelinearna tako da u svakom trenutku možete da radite šta hoćete što je pozitivna strana igre. Nivoi u igri su podeljeni na segmente i do svakog segmenta vodi jedna vazdušna struja, tako da iz centra sela možete po želji otići na nivoe koje ste već prešli. Ovo nije neophodno, ali je krajnje poželjno jer kako sakupljate više pomagala Kya može da dođe do ranije nepristupačnih mesta, tako da ako ponovo istražite odigrane nivo možete biti vredno nagrađeni. Naravno ne mogu a da ne pomenem slatka debeljuškasta stvorenja koja služe za rešavanje nekih zagonetki (stavite voće na dugme i on dođe i sedne da ga pojede i time vama otvori vrata) i kao trambolina za visoke skokove. Na kraju igra odaje utisak veoma igrivog ostvarenja, nekima će zasmetati što su autori uzeli i obradili mnoge ideje iz proslavljenih igara, ali šta da se radi,

"TEHNIČKI OVA IGRA JE MALO IZNAD PROSEKA. U IGRI SE NAJVIŠE IZDVAJAJU STVARNO OGROMNI NIVOI KOJI SU BUKVALNO PREPLAVLJENI RAZNIM BILJKAMA I ŽIVOTINJAMA."


Trčanje kroz lepe predele



Nasamarili ste Wolfena

ponekada su i proverene ideje bolje od novih smisljanih reda radi. Da bi završili igru treba vam oko 20-tak sati što je popriličnno, a trajnost igre će dodatno produžiti nikad dosadne mini igre.

Sve ovo izgleda veoma živopisno. Teksture u igri su malo mutne što baš i ne smeta, ali se na tome moglo poraditi. Modeli izgledaju smešno, svi likovi u igri osim Kye i njenog oca izgledaju smešno. Nativs su nalik mačkama sa ogromnim glavama i ustima. Uvek kada ih vidim zgrozim se. Za razliku od njih Wolfeni su smešni na dobar način, nekada mi ih je žao prebiti koliko su zabavni. Animacije likova su odlične. Kya izgleda veoma privlačno za jednu klinku, dizajnirana je i animirana lepo. Igra zna da ima problema sa konstantnošću animacije što i nečudi jer igrač tokom cele igre ima priliku da vidi veoma velike oblasti. Seckanje nije previše često, ali nekada zna da zasmeta. Što se zvuka tiče, efekti se ne ističu. Znači nisu ni loši ni dobri nego su odgovarajući. Muzika uvek odgovara radnji na ekranu i popriličnno je slušljiva ali su zato glasovi likova odglumljeni na silu i pokušavaju da budu duhoviti, ali im to retko uspeva. Ovo malo kvari inače odličnu atmosferu u igri.

Kya: Dark Lineage ima moju apsolutnu preporuku. I pored nekoliko sitnih mana, apsolutno je igriva i predstavlja pravo uživanje. Svaki PS2 vlasnik bi trebao da je odigra kao solidnu zamenu za legendarne Zelda igre koje su ekskluziva za Nintendo koznzole. Možda će neki sledeći nastavak Kye dostići slavu Nintendovog hita, nikada se ne zna.

IGROMER

Izdavač ATARI | Developer EDEN STUDIOS

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	4	Odlično dizajnirani i ogromni nivoi, loš dizajn likova i problemi sa frame rate-om
KONTROLA	4.5	Nikada se nećete požaliti na kontrole tokom igranja ove igre
ZVUK	3.5	Prosečni zvučni efekti, solidna muzika i loše odglumljeni glasovi
ZABAVNOST	4.5	Veoma zabavna igra sa mnogo različitih elemenata, za svakog po nešto



THE SUFFERING

"Ova igra je dokaz da dobra survival horor igra ne mora da dolazi iz Japana"

Survival horor žanr je u poslednje vreme preplavljen nastavcima starih legendi i osrednjim igrama nepoznatih timova. Ova igra je tu da nam pokaže da nije sve tako crno. Suffering se dešava na malom ostrvu tačnije zatvoru na njemu. Surreal Studios je iskoristio tu samu po sebi jezivu lokaciju, ubacio majstorski dizajnirana stvorenja i odličnu priču, tako da je nastala prilično jeziva igra.

Tokom igre saznaćete mračnu istoriju nekadašnjeg logora, a današnjeg zatvora. Na tom putu ćete elimisati veliki broj neprijatelja i otkriti razloge zašto ste uopšte u zatvoru. Bitan elemenat horor igara je priča pa je shodno tome njoj posvećeno dosta pažnje. Igra počinje dolaskom Torque-a, tj. vas, u ozlogašeni zatvor na izvršenje smrtne kazne. Optuženi ste za ubistvo svoje familije. Samog čina se Torque ne seća i vama je cilj da igrajući igru i odmotavajuci priču otkrijete da li ste krivi ili ne i šta se tu zapravo desilo. Odmah po vašem dolasku u zatvoru počinju da se dešavaju čudne stvari. Nestanak struje, učestali zemljotresi i čudni zvuci koji dolaze iz nepoznatog pravca. U igri nema mnogo skriptovanih sekvenci gde ste vi pasivan posmatrač nego se najveći deo priče prezentuje igraču tokom samog igranja. Ovo je interesantan i veoma efektan način da se igrač u potpunosti unese u stvarno jezivu i mračnu priču.


Vaš alter ego

U zavisnosti od vaših postupaka priča će se završiti na tri različita načina. Tako da imate dodatnu motivaciju da ovu igru odigrate bar tri puta. Tokom igre pronalazićete delove knjige koju je napisalo par naučnika koji su živeli na ostrvu. Baš preko tih isečaka saznaćete najjezivije činjenice o monstrumima i lokacijama iz igre. Prva stvar koja se da primetiti kada igra počne jesu odlične kontrole. Igra se može igrati iz trećeg i prvog lica. Oba načina imaju svoju primenu, treće za istraživanje lokacija, a prvo za borbu. Dok budete igrali iz trećeg lica kameru možete slobodno da rotirate desnom palicom što nije čest slučaj u ovom žanru igara, ali je više nego dobrodošla mogućnost. Naravno pored istraživanja zatvora i otkrivanja priče veoma bitan deo igre je borba.

Neprijatelji se ne razlikuju samo po izgledu nego i po ponašanju, zbog toga je potrebno otkriti koje oružje je pogodno za kog neprijatelja. Kada sam već kod neprijatelja moram reći da oni predstavljaju veoma originalne kreacije. Svaki tip neprijatelja predstavlja posledicu različitog tipa egzekucije u zatvoru. Prvi neprijatelj koga srećete ima odsečenu glavu koja je metalnim šipkama povezana sa trupom i umesto udova mu se nalaze oštra sečiva. Pored ovako umobolnog izgleda veoma je nezgodan protivnik jer se može kretati i po zidovima. Kasnije se pojavljuju mala gadna stvorenja koja izlaze iz barica vode ili krvi. Ona u svojim leđima imaju zabodenu poveću količinu špriceva sa otrovom. Napadaju vas baš tim špricevima, ako vas pogode ne samo da gubite energiju nego postajete na kratko ošamućeni. Ostali monstrumi su takođe veoma originalni i nezgodni. Suffering je veoma krvava igra u kojoj postoji odličan efekat prskanja krvi na obkekte u igri uključujući i vas.


U ovoj formi neprijatelji su mačiji kašalj


Ko je jači

"ZATVORSKA ATMOSFERA JE PRENESENA SAVRŠENO, KAO DA TO NIJE DOVOLJNO STRAŠNO ČUDNA STVORENJA POČINJU DA SE POJAVLJUJU SA SVIH STRANA. IGRA JE ODLIČAN SPOJ AKCIJE I HORORA."

Između odličnih akcionih scena se nalaze jezive istraživačke scene gde će vam bukvalno svaka dlaka na telu biti uspravna od jeze. U igri preovlađuju mračne prostorije sa zidovima prekrivenim krvlju i unakaženim stražarima i zatvorenicima. Pored toga nedefinisani zvukovi će dolaziti sa svih strana podižući atmosferu na nivo jednog Silent Hill-a.


Spržiti ili ne, pitanje je sada

Kako ne bi bili stalno u mraku na početku igre ćete pronaći baterijsku lampu, koja ne traje neograničeno već ste stalno u potrazi za svežim baterijama. Kada ostanete bez baterija preostaje vam da igrate u mraku što je veoma strašno, pogotovo ako igru igrate sami u gluvo doba noći. Igrajući igru od poremećenog naučnika Dr. Killjoy-a koji je inače mrtav i pojavljuje se kao slika iz projektora koji su postavljeni svuda po ostrvu, saznajete da



BONUS STUFF

U glavnom meniju možete da pristupite opciji sa dodatnim materijalima koji stižu uz igru. Tu se nalaze trailer za igru Psi Ops koji nije toliko interesantan kao druga dva video fajla. Prvi je film o pravljenju The Suffering-a, gde možete da vidite intervjue sa dizajenrima igre i priču o tome kako su nastale sve te bizarne scene iz igre. Drugi film je dokumentarac o Američkom zatvoru koji služio kao inspiracija autorima igre. Moram priznati da sam uživao gledajući ga. Intervjui i snimci oronulog zatvora koji je trenutno turistička atrakcija su veoma zanimljivi i dodatno će vas zagrejati za igru. Odluka o ubacivanju ovih materijala je genijalna.



Jedna od vizija

niste samo običan čovek već da imate i mračnu stranu.

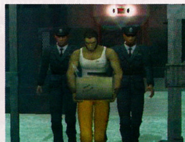
Kada ste u ovom obliku veoma ste jaki i bilo kog neprijatelja možete ubiti iz par poteza. Sva sreća pa se skala puni sporo, jer bi u suprotnom igra bila previše laka. Iako je većina zatvorenika i stražara brutalno ubijena tokom igre srešćete i po koje živo ljudsko biće. Ovde dolazi do izražaja još jedan interesantan detalj. Kada ugledate nekog od NPC likova čućete dva glasa jedan koji vam govori da ga ubijete, a drugi da mu pomognete. Odluka je na vama. Baš u zavisnosti od vašeg načina igranja zavisi kraj igre. Ako odlučite da im pomognete, pomoće i oni vama i to popriličDo. Pored toga što su korisni u borbi davaće vam tragove šta vam je sledeći cilj u igri. Naravno igru je moguće preći i bez njih. Jedini problem u igri jeste što ne postoji nikakav način da saznate šta vam je tačno zadatak. Informacije koje dobijete od likova se nigde ne beleže, tako da posle par dana ne igranja igre može da dovede do zaglavljivanja. Ovo i nije neka velika zamerka jer je ipak tokom većeg dela očigledno gde treba ići i šta raditi. U igri se nalazi nekoliko veoma realnih zagonetkih (kom. autora: Za razliku od nekih drugih survival horor igara khm Resident Evil). Dobar primer je situacija kada vam put prepreči vatra. Tada treba da uključite prskalice, ali one neće dopreti do vatre. Tada treba ormanom da zapušite rupu za odvod koja se nalazi na podu kako bi se voda nagomilala i ugasila vatru. Ima još ovakvih logičkih problema koji se rešavaju upotrebom sivih ćelija. Sve u svemu The Suffering predstavlja veoma prijatno igračko iskustvo bez nekih većih zamerki. Dužina igre je pristojna nešto malo preko 10 sati, uz tri različita kraja.

"ZA ELIMINACIJU NEPRIJATELJA MOŽETE KORISTITI RAZNOVRSNA ORUŽJA KAO ŠTO SU PIŠTOLJ, SAČMARA, TOMMY GUN I RAZNE VRSTE EKSPLOZIVNIH NAPRAVA KAO ŠTO SU GRANATE ILI TNT."



Umri veštice!

Grafika ima svojih mana kao što su prosečne teksture i ne tako detaljni modeli likova. Ali zato ipak uspeva da dočara igraču jezivu atmosferu zatvora što joj je u krajnjem slučaju i zadatak. Pored sitnih mana igra ima i svoje "svetle" strane.



Dobrodošli u vašu najgoru noćnu moru

Počnimo od osvetljena koje je jednostavno božanstveno, na nivou velikana kao što je Splinter Cell. Svaki objekat u igri daje realističnu dinamičnu senku. Na nekoliko mesta u igri možete naići na sijalicu koja visi na kablu dugačkom taman toliko da je možete gurnuti i zaljuljati. Prava je milina gledati posledice ljuljana sijalice na vašu senku. Pored osvetljenja tu su rupe u zidovima koje ostajo tamo tokom cele igre, krv koja se veoma realno taloži na zidovima i vama. Odlična vatra itd. Ovo su sve dobre strane, loše su teksture niske rezolucije. Sva sreća pa je igra veoma mračna što prikriva ovu manu ali zato ništa ne može da prikrije modele koji su sastavljeni od malog broja poligona. Animacija lica ljudskih karaktera je takođe veoma loša ali ništa od ovoga vam neće privući toliko pažnje da


Krvavo nema šta

vam zasmeta tokom igranja. Animacija tokom igre je konstantna jedino u par prilika može malo da štucne, ali ništa preterano. Dok grafika ima mana zvuk nema. Zvučni efekti u igri su veoma jezivi a zvuk je uopšte odrađen mastralno. Toliko puta će se desiti da se trgnete i uplašite samo slušajući zvukove iz igre. Muzika je takođe odlična, uvek je tu negde u pozadini povećavajući nivo jeze u igri. Sinhronizacija generalno gledano dobra, neki likovi kao na primer Dr. Killjoy zvuče stvarno uverljivo, ali zato neki stražari i zatvorenici zvuče neubedljivo. Dijalozi su puni psovki što će se nekima sviđati, a nekima ne. Ovu igru definitivno treba igrati sa pojačanim zvukom.

"TOKOM IGRE UBIJAJUĆI NEPRIJATELJE PUNITE SKALU LUDILA I KADA SE ONA NAPUNI MOŽETE DA IZBACITE NA POVRŠINU VAŠU MRAČNU STRANU U OBLIKU GROZNOG MONSTRUMA."

The Suffering predstavlja veoma dobro ostvarenje koje će ljubiteljima horora i akcije predstavljati pravo uživanje. Nadam se da će Surreal Studio nastaviti sa pravljenjem horor igara, jer očigledno znaju kako treba prezentovati jedan stvarno tmuran i jeziv svet pun odvratnih stvorenja koja će nas napatiti i plašiti i dok spavamo.

IGROMER

Izdavač MIDWAY | Developer SURREAL STUDIOS

bonus

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	4	Odlično osvetljenje i dizajn monstruma kvare prosečne teksture
KONTROLA	4.5	Proste kontrole i odlična kamera praćenja mogućnošću igranja iz prvog lica
ZVUK	4.5	Jezivi zvučni efekti stvaraju odličnu atmosferu
ZABAVNOST	4.5	Veoma zabavna igra koja će vas držati prikovanog za stolicu do samog kraja



LUPIN THE 3RD

"Lupin III, lopov džentlmen, treće koleno u liniji koju je započeo Arsen Lupin ponovo stupa u akciju šermirajući lepotice i lišavajući ih svih >nepotrebnih< vrednosti."

Ova igra je samo još jedna u nizu igara po čuvenoj manga i anime seriji Lupin the 3rd. Kao i u seriji Lupin je lopovčina koja je obdarena velikim rasponom veština, jakim šarmom i džentlmenskim ponašanjem (koliko toliko). Da bi se dočepao svega što je naumio da pokupi kroz svoje avanture moraće sve to da stavi na probu, ali i da se osloni na svoje verne pajtose-pomagače. Da mu zagorča život tu je inspektor Zanigata, ekspert za lov na Lupina koji doduše nikada nije trajno uspeo da ga zauzda mada je pokazao dobru dozu veštine i originalnosti kao i nepresušne izvore samopouzdanja i upornosti dok ga juri preko celog sveta.

Igru bi najlakše bilo opisati kao Metal Gear Solid: Light Edition. Većinu vremena kroz igru ćete se šunjati, skrivati i maskirati ne bi li zavarali protivnike i došli do cilja, što nije toliko teško kao u MGS-u a u svakom slučaju ni približno ozbiljno ali liči. Naime cela igra je protkana određenom dozom zdravog i dobrog humora. Humor se ogleda u svemu, dizajnu, kretanju i ponašanju likova, dijalozima pa čak i zagonetkama. Što je najvažnije humor je lepo ubačen i stapa se sa igrom stvarajući jedinstvenu atmosferu.

Sama srž igre tj. skrivanje i šunjanje rešeno prosto ali efektivno. Stražari, policajci i svi ostali protivnici imaju predo- u pravcu izvora. Doduše malo teže će se pokrenuti ka zvuku ali s obzirom da čak i hodanje proizvodi zvuk i ovo je sasvim dovoljno. Koliko god da su im uši dobre sa očima je druga stvar. Ukoliko ste malo udaljeniji treba će im određeno, mada kratko vreme, da razluče da ste to vi u pitanju. Normalno ovo vreme treba iskoristiti da se što brže izgubite sa njegovog vidika. Da ne bi sve bilo tako lako za organe reda pobrinuce su se sve lopovske veštine naslednika slavne linije Lupin. Pre svega kretanje u čučećem stavu ne



proizvodi zvuk te možete slobodno da se šetate van vidika svojih progonitelja. Onda tu su i njegove veštine skrivanja. Za tren oka može da nestane u kutiji ili iza zavese. To se može uraditi na samo za to predodređenim mestima. Posebna vrsta skrivanja je imitiranje statua. Pored skoro svake statue možete zastati i zauzeti

"CUNJANJE I MASKIRANJE ĆE VAM ODUZETI VEĆINU VREMENA U IGRI. KAO LUPIN OSIM TOGA IMAĆETE DOSTA RAZLOGA DA UPOTREBLJAVATE I RAZNE SPRAVICE A KADA GLAVNU ULOGU PREUZME NEKO OD DRUGIH LIKOVA STVARI SE PRILIČNO MENJAJU."

dredene putanje kretanja i relativno usko vidno polje, ali zato imaju prilično dobar sluh. Svaki šum će ih naterati da se okrenu



položaj koji je kopira i čuvari će prolaziti pored vas kao da ne postojite. Upravo takvi detalji u ovoj igri stvaraju veselu i vedru atmosferu koja je inače zaštitni znak i originalne serije.

Iako je vešt i šunjanju i skrivanju najpoznatija Lupinova veština je prerušavanje. Sa pravom odećom će za tren oka da se uklopi u novu ulogu uspešno varajući svoje protivnike. Da ne bi pobudio sumnju neće moći da se šunja i sakriva ali neće ni morati. Doduše s obzirom da mu je lice opšte poznata stvar moraće malo da više se potrudi ne bi li zavarao druge ali takođe će iskoristiti nji-

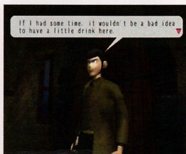


hovo poverenje da ih olakša za sadržaj njihovih džepova.

Čak i najveštiji lopov ne sme da se osloni samo na svoje veštine. Prvo tu su njegovi manje-više verni pajtosi. Najverniji mu je Jigen koji je najpoznatiji po svojoj neverovatnoj preciznosti sa









vatrenim oružjem kao i konstantnoj ozbiljnosti. Takođe njegov stil je, za razliku od Lupinovog, da sve pripremi i osigura unapred kako ne bi dolazilo do iznenađenja. Osim njega u bandu bi se donekle mogli ubrojati i Goemon, Japanac smirenog ponašanja i klasičnog obrazovanja koji je izvanredno vešt sa svojom katanom i ima svoj lični kod časti i Fujiko, prelepa žena, takođe vrhunski lopov koji je verovatno češće konkurencija Lupinu nego što mu je od pomoći. Osim što će imati pasivnu ulogu da vam pomognu ostavljajući stvari i davajući vam savete imaćete priliku i da igrate u njihovoj ulozi u nekim prilikama pri čemu se cilj i način dostizanja istog donekle menja u saglasnosti sa njihovim sposobnostima. Za kraj od pomagala tu su i razne sprave i naprave. Od osnovnog pištolja za uspavljivanje kratkog dometa koji će vam kroz igru biti najbolji prijatelj, preko regularnog oružja koje će dosta dugo biti bez upotrebne vrednosti do raznih spravica u stilu Bondovih filmova. Sve one će biti neophodne za prevazilaženje ekstremno neravnopravnog odnosa snaga.



Panduri, čuvari i svi ostali koji su tu da onemoguće Lupinove poduhvate ne mogu da se pohvale inteligencijom. Pored ustaljenih putanja kretanje malo šta ih može pokrenuti. Ukoliko nešto čuju ili primete dovoljno je samo na brzinu zamaći za ugao i tu mirno sačekati da zaključi da se prevario. Naravno kako napredujete vremenski prozor za to je sve manji ali daleko od toga da postaje teško. Čuvari reda i zakona nisu jedini protivnici mada jesu najbrojniji. Vrhunac svega je naravno sam inspektor Zanigata.

Zagonetke u igri su relativno lake. Mada zahtevaju da uključite male sive ćelije u svojoj glavi, teško da će vam zadavati glavobolje. Rešenja su uglavnom u okviru jedne prostorije ili u najbližoj okolini i se često oslanjaju na obraćanje pažnje na detalje. Ako ste naizgled zaglavili samo pogledajte dobro unaokolo. Nešto nije onako kako izgleda. Sve u svemu igra je pravljenja da vam da osećaj zabavnosti i uspešnosti pre nego da vas natera da se dobro zamislite.

Kontrolni sistem igre je skoro prekopiran iz sličnih igara, što makar znači da je funkcionalan. Od informacija na ekranu imate energiju svog lika, radar koji se menja u merač sumljivosti kada se maskirate u nekog u likova tako da je ekran velikom većinom stao samo za samu akciju. Do ostalih stavki se lako dolazi pritiskom na svega par tastera u najgorem slučaju. Jedina zamerka bi bila što je put do mape jedan od komplikovanijih a trebaće vam relativno često. Odziv na kontrole je brz i precizan a kamera, iako pomalo kaska za likom radi svoj posao pretežno dobro. Ako vam baš stalo do toga možete kameru donekle vrteti oko lika na dva načina ali oba samo dok koristite taj pogled i ne krećete se.

Grafika nije nešto impresivno. Rađena je sa ciljem da imitira crtani film i to dobro radi. Likovi imaju isti onaj ekstremno izduženi izgled iz animea i mange. I sve ostalo je manje više







detaljno preneseno sem Fujiko koja je unekoliko modernizovana. Iako taj efekat iziskuje određene žrtve u grafici u ovom slučaju Bapresto je žrtvovao stvarno suviše i prostoća prosto dominira i to ne u nešto pozitivnom smislu. Animacija je OK tj. nema nekih iskakanja i mada nije realna to nije ni bio cilj. Dobro je što nisu išli do te mere da kopiraju i stil animacije iz serije jer bi to izgledalo prilično bezveze.

O ovoj igri je teško suditi na uobičajen način. Kao igra, sam za sebe i nije nešto uspešna ali kao konverzija popularnog anime-a je prilično dobra jer retko takve igre imaju neke kvalitete tj. uobičajeno su čist pokušaj ceđenja još koje pare iz franšize. Igra je uspela da stvori atmosferu podosta vernu originalnoj seriji gde su i najozbiljniji i najnapetiji momenti donekle komični. Akcija je nešto ređa i uglavnom se nalazite u nezavidnom položaju. Ipak sama igrivost i nije nešto naročito i neće vas zadržati uz ekran preterano dugo jer postane repetitivna posle izvesnog vremena. Izvođenje varira kasnije ali dok dođete do tog dela bićete prezasićeni istim događajima. Da stvari budu gore ni ekstra materijala nema nešto pa nemate ni neku želju da se probijate dalje kroz igru i da jurite skrivene stvarčice, tj. da orobljavate pacere.

"SVE U OVOJ IGRI JE PROTKANO ODREĐENOM DOZOM ZDRAVOG HUMORA, OD GRAFIKE I ZVUKA DO SAME PRIČE. I TO JE U STVARI DEO ATMOSFERE ORIGINALNOG DELA."

Ni zvuk nije za oduševljavanje. Melodije su pristojne ali definitivno nećete poželeti da ih čujete van igre. Ni efekti nisu nešto naročito, čak ni ne nalikuju suviše onima iz serije što je još jedan minus. Glasovi su bolje prošli i korišćeni su glasovi originalnih donatora glasova za englesku verziju prvog Lupin The 3rd filma.



LUPIN THE III

Lupin the III manga je nastala krajem 1960 godine i brzo postala popularna. Naravno to je privuklo pažnju filmskih studija i 1967 godine Tokyo Movie Shinsha Co. je pribavio prava za pravljenje animiranog filma i serije. Prvo je napravljen pilot film koji na žalost nikad nije ugledao svetlost dana, a zatim je počeo se rad na prvoj Lupin the III seriji koja se pojavila oktobra 1971 godine. Posle toga su usledile mnoge serije i filmovi a čak i danas ima planova i za nova dela.

Ni igre ne zaostaju. Prva igra se pojavila 1980 godine na arkadama. Posle toga su usledile mnoge druge na skoro svim platformama koje su ikad izašle u Japanu. Sve u svemu 22 igre.



IGROMER

Izdavač BANDAI | Developer BANPRESTO

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	4	Iako je daleko od remek dela uspešno kopira crtani film što je dobra stvar. To što odlazi korak predaleko je prilično loša ideja sa druge strane.
KONTROLA	4	Korišćene standardnog rasporeda komandi i interfejsa možda i nije najpohvalnija stvar ali što popravljati nešto što nije ni pokvareno?
ZVUK	3	OK, ima ga, ne smeta, nenametljiv je, i ne obraćate pažnju na njega. U ovom slučaju ovo zadnje je prilično bitno. Glasovi donekle vade stvar.
ZABAVNOST	3.5	Pa igra i nije tako loša mada nije ni dobra Dodati makar pola poena na ocenu ako ste ljubitelj mange i animea.

bonus



MTX: MOTOTRAX

"Nova motocross igra od autora legendarnog Excitebike 64 sa Nintenda."

Jedna od najpoznatijih i najboljih motokros igara je svakako Excitebike 64, ovaj naslov je postavio mnoge standarde u ovom žanru i dan danas se razni developeri trude da ga prestignu po kvalitetu. Napokon je Excitebike skinut sa trona, i to od koga drugog nego igre istih autora. MTX Motorax kombinuje sve moguće vidove motokrosa. Supercross trke u specijalnim arenama sa velikim brojem krivina i skokova, motocross trke u prirodi koje se izdvajaju po stvarno ogromnim skokovima i na kraju Freestyle takmičenje u trikovima. Autori su ubacili i opciju Freeride koja podeća na Tony Hawk igre jer na mapi tražite ljude koji vam daju razne zadatke. Svaki od ovih elemenata je dobro napravljen tako da je igranje pravo zadovoljstvo.


Sa visine nagledaćete se lepog okruženja

Pored svega ovoga muzička podloga je fenomenalna, kombinujući muziku novih bendova kao što je Slipknot i starih favorita kao što su The Syooges stvara se stvarno neopisiva atmosfera.

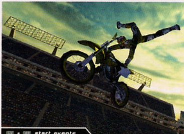
Igrač može da bira izvеđu karijere koja je centralni deo igre i slobodne vožnje po otključanim stazama. Kada se opredelite za karijeru dobićete priliku da kreirate vašeg vozača. Količina opreme je impozantna tu su sva velika imena iz sporta, jedini problem što je najveći deo opreme zaključan tako da ćete tek posle mnogo igranja moći da obučete vašeg miljenika po volji. Kada završite sa kreacijom vašeg alter ega pojavljuje se novi meni. U tom meniju možete da pogledate razne statistike, da promenite motor,



Letenje kao superman

proverite listu trikova i ono najvažnije da se prijavite za takmičenja. U svakoj vrsti takmičenja na početku vam je otključana samo jedna staza, da bi nastavili dalje u svakom tipu takmičenja morate da osvojite prvo mesto. Kada izaberete kategoriju takmičenja počinje vožnja.

Iako su kontrole veoma lake, da bi postali pravi pravi majstor trebaće vam mnogo vremena. Dva elementa su bitna za vožnju a to su upotreba kvačila i naginjanje vozača. Kvačilo se koristi u krivinama na sledeći način, kada uđete u krivinu stisnete kvačilo kako bi motor nastavio da se rotira punom brzinom a kada ste već skoro izašli iz krivine pustite kvačilo i vaš motor će bukvalno poleteti napred. Ovu tehniku morate savladati ako hoćete da napredujete na takmičenjima. Druga stvar koja je bitna je upotreba armotizera, pre svakog skoka poželjno je da se nagnete napred kako bi se armotizeri pritisli. Pre samog skoka nagnite se nazad i otpuštanje armotizera će vam dodati na visinu skoka. Kada budete savladali ove dve tehnike protivnici će biti mačiji kašalj. Što se tiče njihove inteligencije moram priznati da je veoma bliska ljudskoj, protivnici nisu bezgrešni nego znaju ponekad da pogreše baš kao i vi. Ovo dodaje na reazlizmu i osećaju igranja. Samo da napomenem da ako budete uspešni u vožnji dobijaćete nove motore i delove od sponzora pod uslovom da nosite njihovu odeću. Supercross i motrocross su usuštini veoma slična takmičenja, ali se zato Freestyle već dosta razlikuje. U ovom modu ima ćete zadatke da odradite određenu seriju trikova za neko vreme, da u skokovima prolazite kroz prestenove u vazduhu ili da jednostavno imate najveći broj poena. Poeni se dobijaju uzvođenem trikova. U igri postoji poseban kombo sistem, kada uspešno izvedete neki trik brojčanik u desnom gornjem uglu se povećava za jedan. Taj brojčanik označava koliko puta vam se množe osvojeni poeni. Ako radite različite trikove množilac će se povećavati, tako da je dobra taktika



Treba biti mnogo hrabar ili mnogo lud za ovakve akrobacije

početi sa lakim trikovima i završiti sa teškim kako bi dobili stvarno veliku količinu poena. Ako padnete množilac se vraća na jedan. Ako budete ponavljali iste trikove dobijaćete manje poena, a takođe ćete smanivati broj na brojčaniku za jedan. Pored freestyle-a postoji i freeride. Ovaj mod je veoma sličan Tony Hawk igrama. Pošto ćete zadatke dobijati od raznih likova koji su postavljeni svuda po

"NOVINA NA KOJU SE OVA IGRA OSLANJA JE UPOTREBA KVAČILA KOJE SE INTEZIVNO KORISTI TOKOM IGRE. OSEĆAJ BRZINE I PONAŠANJE VOZAČA U VAZDUHU JE ODLIČNO PRENESEN U IGRU."


Flyin' high

MTX MOTOTRAX FEATURING TRAVIS PASTRANA

FILMOVI

Na DVD-u ove igre se nalazi veliki broj filmića. Tu su razne reklame za sportsku odeću i motore. Naravno isečci sa velikih takmičenja su takođe tu. Svakako najzanimljiviji su filmići sa raznim nemogućim trikovima koje zvezde ovog sporta izvode i to dosta često neuspešno. Na kraju ostaju intervjui sa zvedama i nešto nalik MTV Cribs emisiji, kada vozači prezentuju svoje "skromne" kuće. Jedan deo ovih filmova je otključan na početku dok ostale otvarate tokom vaše virtuelne karijere.

mapi. Zadaci koje dobijate su veoma raznovrsni. Od onih običnih kao što su razne trke i takmičenja u trikovima postoje i maštovitiji kao hvatanje lopova koga treba da udarite motorom određeni broj puta kako bi ga oborili. Pored zadataka u freeride-u učite nove trikove, kada vam se na ekranu pojavi ime nekog trika brzo ga uradite. Ako budete uspešni trik će biti dodan u vašu svesku trikova, pa ga od tog momenta možete izvoditi u svim vidovima takmičenja. Samo jedna napomena salto unazad (back flip) se izvodi brzim pritiskom gore, dole, krug pre samog skoka sa rampe. U igri piše da treba da držite gore, pa da dole pritisnete pre skoka, ali meni ovaj način nije nikada radio. Koristite moj način i bićete srećni i zahvalni.

Jedina mana ovog ostvarenja je relativno mali broj staza, svega 16 ih je u igri. Pored toga tu su još četiri arene za freestyle i freeride. Sve ovo se može jako brzo odigrati što je stvarno šteta. Situaciju delimično izvlači Dirt Wurx tj. editor staza koji je odrađen odlično. Veoma brzo i lako se mogu napraviti dobre staze. Igra ima podršku za Online igranje što nama ne znači mnogo dok strancima verovatno znatno povećava vreme provedeno uz igru. Na kraju ipak ostaje žal za dužim modom za jednog igrača.

"OD SPECIJALNIH EFEKATA NAJVIŠE PAŽNJE JE POSVEĆENO BLATU I PRAŠINI. KAKO BUDETE PROLAZILI KROZ PRLJAVŠTINU IZA MOTORA ĆETE OSTAVLJATI VEOMA REALNE KOMADIĆE BLATA I OBLAKE PRAŠINE."



Vožnja na zadnjem točku... ništa poseb-no u poređenju sa ostalim trikovima

Grafika je odlična. Igra radi sa 60 frejmova u sekundi što obezbeđuje veoma glatku animaciju. Broj frejmova pada jedino pri najvećim skokovima kada se vidi ogroman prostor ispod igrača. Ovo se dešava retko i skoro je neprimetno. Modeli vozača i motora su napravljeni baš kako valja ali se animacija ipak izdvaja kao najsvetlija tačka. Vozači su toliko dobro animirani da izgledaju kao pravi, biće vam žao svaki put kada se pošteno izudaraju. Staze izgledaju dobro, sve je pregledno i sa dovoljnom količinom detalja.

Naravno motor i vozač će se posle duže vožnje pošteno isprljati. Što se tiče zvuka on je autentičan, motori zvuče jezivo realno. Baš zvuk vašeg motora će vam dizati adrenalin tokom igranja. Ko da odličan zvuk nije dovoljan tu je i stvarno odlična muzička podloga. Tu su starije grupe kao The Misfits, Pennywise, The Stooges, ali i novije kao što je Slipknot, Static X, Metallica (nove stvari od njih) itd. Muzika se apsolutno savršeno uklapa u igru. Izbor pesama je pozamašan, naravno ako vam se neka pesma ne sviđa možete je izbaciti sa playliste. Jedina slaba tačka zvuka jesu smešni glasovi likova koji vam daju zadatke. Ali to je ipak sitnica koja ne kvari generalno dobar utisak koji tehničke karakteristike ove igre ostavljaju na igrača.


Bonus savet: Kako ćete se dočekati zavisi od strane na koju se naginjete

Ovu igru mogu da preporučim svima, čak i onima koji nisu uživotu gledali motokros trku. Jedino nam ostaje da se nadamo da će u sledećem nastavku Left Field ubaciti više staza i produžiti trajanje odličnog singleplayer moda. Do tada uživajte uz MTX Mototrax.

IGROMER

Izdavač ACTIVISION | Developer LEFT FIELD PRODUCTIONS

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	4.5	Glatka animacija (60FPS) i odlično animirani vozači
KONTROLA	4.5	Odlično rešene kontrole koje vam daju punu kontrolu nad motorom
ZVUK	4.5	Dobar zvuk motora i fenomenalna muzička podloga, dosadni glasovi
ZABAVNOST	4	Veoma zabavna igra, ali je nažalost previše kratka



7 SAMURAI 20XX

"Ova igra predstavlja futurističku verziju starog filmskog klasika Seven Samurai."

Pre tačno pedeset godina Japanski režiser Akira Kurosawa je snimio film Seven Samurai koji je zasluženo dobio veliku pažnju. Tri godine kasnije John Sturges je film obradio za Američko tržište i nazvao ga The Magnificent Seven. Oba filma su bila smeštena u feudalnom Japanu, dok je Sammy Studios odlučio da uzme srž priče i smesti je u budućnost. Igrajući ovu igru imaćete priliku da okusite barem deo odlične atmosfere koja je krasila film. Priča nije sve u ovoj igri tu je i hack & slash deo koji nažalost predstavlja baš to.

Da se Sammy malo više potrudio ova igra je mogla biti nešto posebno, ali u ovom obliku je samo još jedna prosečna igra koja neće privući veliku publiku.



Uh ko jože vozi rolere

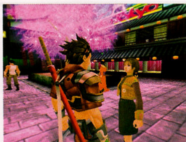
Kao što sam rekao priča ove igre verno prati film, jedina razlika je vreme dešavanja. Naravno većina nas nije gledala film, tako da će nam priča biti nepoznata. U svakom slučaju igra počinje prikazivanjem mladog samuraja Natoe-a koji se igrom slučaja našao u selu koje je napadnuto od zlih Humanoida. Humanoidi su roboti koji izgledaju kao ljudi, zbog toga i nose to ime. Par preživelih seljaka mole Naote-a da im pomogne. On pristaje jer je on ipak samuraj, a njima je dužnost da štite nevine. Pošto se igra zove Seven Samurai, predpostavljate da vam je zadatak pored zaštite seljana i da pronađete ostalih šest samuraja. Priča je svetla tačka ove igre. Igrivi deo igre vas baš i neće motivisati da igru privedete kraju koliko će to odlična priča. Igra je puna među-scena koje služe za prezentaciju priče. U svakom slučaju igru vredi odigrati, makar zbog priče.

"OVAJ NASLOV SPADA U ONU GRUPU IGARA KOJE IGRAMO SA VREMENA NA VREME DA SE MALO OPUSTIMO UBIJAJUĆI HORDE NEPRIJATELJA."

Igra predstavlja tipičan hack & slash naslov. Natoe-a vodite kroz razne lokacije koje prosto vrve od neprijatelja. Kada dođete do nekog određenog mesta na mapi počinju da se pojavljuju neprijatelji, a svi izlazi bivaju blikirani zelenim energetskim poljem. Dok neubijete sve nadolazeće neprijatelja, nemožete da nastavite dalje. Pored ovih akcionih delova postoje i gradovi u kojima ste sigurni od neprijatelja. U njima možete da pričate sa stanovnicima i to je to, nema nikakve kupovine predmete, dobijanja zadataka niti bilo čega sličnog. Gradovi služe jedino kao veza između akcionih depnica.

Ovo je poprilično glupo i nelogično. Mnogo bolje bi bilo kada bi ostali samuraji bili aktivni pomagači u borbama, ali šta je tu je. Što se borbe tiče ona i nije toliko loša. Kontrole su proste postoji napad i blok. To je to. Natoe na sebi nosi dva mača, ali jedan aktivno koristi. Kada aktivirate specijalnu moć pod nazivom Nitoh-Ryu Natoe će isukati i drugi mač da bi još žepće udario po neprijateljima. Ovaj mod traje određeno vreme. Kada se skala za Nitoh-Ryu potroši, treba da prođe jedno minut-dva dok ponovo nemožete da aktivirati moć. Ako vam se skala nepuni dovoljno brzo možete je sami popuniti koristeći blok. Ako blokirate tačno u sekundi kada neprijatelj krene da vas napadne Nitoh-Ryu skala će se popuniti do kraja. Sama igra je poprilično laka i bez korišćenja te specijalne moći, a sa njom igra postaje zajebancija. Da su autori isključili samoobnavljanje moći igra bi bila izazovnija. U igri postoji kombo sistem koji broji koliko udaraca u nizu ste naneli neprijateljima, što više udaraca nanižete dobićete više poena. ovi poeni se kasnije koriste za povećavanje vaših karakteristika između misija. Opet i tu imam zamerku kompjuter vam sam određuje šta ćete da povećate tako da vi imate malu ulogu u razvoju vašeg lika.

Što se tiče oružja tokom igre ćete koristiti ista dva mača sa početka. Kako budete pobeđivali boss-eve u igri oni će vam ostavljati nova oružja, ali njih možete koristiti tek kada završite igru i krenete od početka. Ova odluka je glupa i Sammy je na silu hteo da produži trajnost ove igre. Vrlo malo ljudi će hteti da ovu igru igra dva puta. Najveći problem je monotonost koja se javlja posle



Procvetale trešnje

izvesnog vremena. Neprijatelji stalno dolaze, a jedina stvar što vi radite je pritiskate kocku(napad) i gledate među-animacije. Da nema dobre priče ova igra bi bila totalna propast.

Grafika opet nije ništa posebno. Igra počinje fenomenalnim introom, ali to je to, posle su sve animacije veoma kratke i neinspiratuvne. Endžin igre je veoma čudan. Neke scene u igri znaju da izgledaju odlično kao kada prvi put dolazite u selo koje vrvi od života. Ali



Opasna riba



Natoe će lako raščistiti gužvu

SHICHININ NO SAMURAI (SEVEN SAMURAI)

Davne 1954-te godine japanski režiser Akira Kurosawa je izdao film koji je vrlo brzo posle emitovanja postao klasik. Priča je bila o malom seocetu u kome se nalaze sedam samuraja koji odlučuju da dokažu svoju čast tako što će braniti to malo selo. Ovaj film je bio specifičan po tome što je priča bila veoma emotivna i gledaoci su se lako poistovetili sa junacima. Takođe film izdvaja i njegova dužina od čitavih 206 minuta. Programeri iz Sammy-a su uzeli priču iz ovog filma malo je obradili i iskoristili za ovu igru što je po meni skrnavljene legende, ali tako je kako je.



Blokirao mi je napad!

zato većina lokacija izgleda previše prazno i uprošćeno. Modeli likova izgledaju podnošljivo. Dizajnirani su fantastično, ovo je definitivno najbolja tačka kada je u pitanju grafika.

Dok ostali likovi izgledaju kao da su došli iz cirkusa, nose šarenu odeću i čudne šešire. Ženski likovi pogotovo izgledaju privlačno. Kada prođe oduševljenje zbog dizajna, da se igra koristi sasvim prosečne teksture koje se često ponavljaju. Specijalni efekti prilikom korišćenja Nitoh-Ryu moći izgledaju odlično, ali zato umanjuju vidljivost na nulu, tako da se igra pretvara u slepo pritiskanje dugmeta za napad. Najveći problem kod grafike ove igre jesu veliki problemi sa glatkoćom animacije, igra jako često secka što zna da iznervira. Baš da bi ovo izbegli autori su odlučili da ako se ljudi nalaze pet metara od vas vi nemožete da ih vidite. Tek kada im priđete oni se pojavljuju niotkuda. Ovo izgleda jako glupo a što je još gore nije pomoglo da se animacija održi konstantnom. Zvuk u igri je solidan, glasovi junaka nekada zvuče kako treba, a nekada zvuče smešno. U ovoj igri je sve polovično, muzika u introu je odlična, ali muzička podloga u borbama nije. Borbe prati neki tehno koji se ponavlja tokom cele igre što je veliki problem jer možete da poludite od nje.



Natoe-u se loše piše

"IRONIČNO JE TO ŠTO SE U IGRI POJAVLJUJE SEDAM SAMURAJA, ALI VI MOŽETE DA VODITE SAMO NATOE-A. JOŠ SMEŠNIJE JE TO DA ĆETE NEKADA ZATEĆI NEKOG OD DRUGIH SAMURAJA KAKO SE BORI SA NEPRIJATELJIMA, ALI ČIM SE VI POJAVITE ON ĆE OTIĆI OSTAVLJAJUĆI VAS SAME."

Posle čitanja mog opisa možete steći da je ovo užasna igra, ali ona to nije, samo je mogla biti mnogo bolja nego što jeste. Ako se pomirite sa njenim manama i ozbiljno je zaigrate videćete da igra ima šta da ponudi. To je odlična priča, solidnu borbu i interesantno dizajnirane likove. Naravno većina ljudi će ipak prvo primetiti loše strane ove igre tako da nemogu da kažem da će ovaj naslov proći slavno na tržištu.

IGROMER

Izdavač SAMMY STUDIOS | Developer DIMPS

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	3	Dobar dizajn likova popravlja loš utisak koji grafika ostavlja
KONTROLA	4	Kontrole su odlične, ali nedostaje rotacija kamere
ZVUK	3	Ništa posebno dobro nisam čuo u ovoj igri
ZABAVNOST	3.5	Da nema priče ova igra bi bila propast, ovako je zabava za par dana



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

"Poslednji put kad je Square napravio igru za Nintendovu konzolu bilo je to davne 1996. Sada posle izlaska Final Fantasy Tactics Advance došlo je vreme da i GameCube konačno dobije Final Fantasy igru."

Final Fantasy Crystal Chronicles je igra bazirana na FF serijalu koja pored nekoliko prepoznatljivih elemanata nema jake veze sa ostalim igrama u seriji. Priča nije preterano zanimljiva i nema nekih većih zapleta. Pali meteor je zarazio čitav svet sa mračnom substancom zvanom miasma koja je fatalna na dodir. Totalno uništenje života je bilo neizbežno dok nije pronađen kristal koji je mogao da odbije miasmu i zaštiti od njenog otrova. Veliki kristali su postavljeni u većim gradovima dok su manja sela imala manje kristale. Snaga kristala koji dobija svoju moć od svete Myrrh vode nije večna. Naprotiv kristal može štititi od miasme samo godinu dana nakon čega se mora ponovo pojačati. Zato svako selo i grad salje karavane koji se sastoje od mlađih stanovnika željnih avanture u potragu za Myrrh drvećem. Karavani nose veliki teret na svojim ramenima a njihov uspeh ili neuspeh će značiti život ili smrt za rodno mesto.

Postoje četiri rase u igri, svaka sa specifičnim karakteristikama - Clavats, Selkies, Yukes i Lilties. Selkies najbrže napreduju u magiji i bacaju je u najkraće vreme dok recimo Lilties su najbolji za bliske napade zbog dobre snage i odbrane. Posle izabrane rase mora se izabrati i posao kojim se familija bavi. Neki od zanata su farmer, kovač, mlinar, ribolovac i trgovac. Svaki zanat ima svoje prednosti, na primer kod farmera ako sa svojih putovanja šaljete kući pšenicu dobićete hleb od oca, voće od majke, brata ili sestre. Koliko se količinski može dobiti zavisi od dobre ili loše veze sa čitavom familijom tako da je izuzetno važno slati poneku stvar uz pismo i održavati dobar odnos.



Neki od protivnika biće vam poznati iz starijih FF igara.



Igra se može igrati sa jednim do četiri igrača. Multiplayer nije moguće igrati bez Gameboy Advance sistema i link kabla (čak i u dva igrača je potrebno 2 GBA). Pošto se mnogi verovatno pitaju zašto se ne može koristiti GC džojped u multiplayeru razlog je (donekle) opravdan. Stvar je u čestom korišćenju Command Screena koji se aktivira pritiskom na dugme i prekida igru. Dovoljno je pomnožiti ovaj broj sa 4 igrača i više bi se vremena provelo čekajući druge igrače da recimo nameste magiju nego igrajući. Iz tog razloga u multiplayeru Action Screen se nalazi na GBA ekranu tako da se igra ne prekida. Imajući u vidu smrtonosnu miasmu svaki karavan nosi crystal chalice. Površinu koju chalice štiti od miasme je ograničena a u prečniku je televizijskog ekrana. Dok god se igrači nalaze u tom dometu sigurni su od miasme. Ovo je stvarno jedan od najlepših načina da se igrači drže zajedno ne dajući osećaj ograničenosti koji je obično asociran sa igrama u više igrača preko jednog ekrana. Kamera je statična i ponekad problematična pošto uvek kasni za igračem tako da se ne vidi kuda se ide ako se neprestano trči.

"FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES JE PRIČA O GRUPI SELJAKA KOJI SU POSLATI DA SAKUPE MYRRH ZA SVOJE SELO."

Najveća mana multiplayera je to što jedan od igrača mora da nosi chalice koja ne samo da će ga užasno usporiti već će morati uzdati u druge igrače da ga štite. Isto tako da bi pokupilo bilo šta mora se prvo položiti chalice na zemlju što će opet usporiti sve ostale.

Kada se igra sa jednim igračem chalice će nositi Moogle - malo čupavo stvorenje sa šiljatim ušima, poznato iz drugih FF igara. Moogleova ima u više varijanti: neki sa krilima drugi bez ali ono što im je zajedničko je da su svi otporni na miasmu. Na svakom



Na mapi ćete naletati na likove sa kojima je moguće popričati



nivou se može naći Moogle Gnezdo gde se Moogle može podšišati, ofarbati u crvenu, zelenu, plavu boju ili oprati. U svakom gnezdu se može udariti i Moogle Stamp a kad se sakupe svi pečati istog dizajna otključava se mini-igra koja se može igrati preko GBA. Zavisno od toplote ili hladnoće Moogle će moći duže nositi chalice pre nego što se umori tako da se treba paziti kad se šiša. Magiju koju Moogle baca kada ne nosi chalice zavisi od boje u kojoj je ofarban, npr ako je crven bacaće vatru. Farbanje je ipak najviše korisno kad je GBA priključen u single player igri jer ako je Moogle beo ili neofarban prikazaće se mapa nivoa na GBA ekranu, ako je crven videće se neprijatelji, itd.

Nivoi se biraju preko mape sveta koja je podeljena u više delova koji su razdvojeni sa miasma streams (šumoviti predeli gde je struja miasme neverovatno jaka) koji se mogu proći samo sa tačnim elementom bilo da je to vatra, voda, vetar ili zemlja. Igra je nelinearna u smislu da se može birati bilo koji nivo u jednom delu mape a miasma stream sprečava prolaz do drugih delova mape dok se prethodno nepređu raniji nivoi i pronađu elementi. Pre svakog nivoa se može pogledati kratka scena gde ženski glas ukratko opisuje istoriju nivoa.


Kao i u svakom FF-u magije su raznovrsne

Svake godine je dovoljno posetiti tri nivoa sa Myrrh drvetom da bi se napunio chalice posle koga će se karavan automatski vratiti u svoje selo gde će starešina povratiti moć kristalu, čitati naglas vaš dnevnik a sve to će se propratiti muzikom i plesom. Nivoi sa Myrrh drvećem su puni neprijatelja, blaga i prelepo su dizajnirani. Na kraju svakog vaš čeka borba sa glavnim koja je posebno zanimljiva. Za razliku od tradicionalnog FF ovde su borbe sa neprijateljima u realnomvremenu. Command Slotova u početku ima četiri a dva su uvek zauzeta - jedan je za napad, drugi za odbranu. U druga dva prazna slota će se pretežno ubacivati magija. Oružja se ne mogu kupiti kod kovača već se prvo mora naći dizajn za određeno oružje i materijal koji taj dizajn oružja zahteva. Tek onda će kovač moći da napravi oružje i naplatiti za ruke. Postoje 4 slota u Equip meniju: jedan za oružje, drugi za oklop a ostala dva za prstenje koje daje otpor na neku od magija i slične stvari.

"NA RASKRSNICAMA IZMEĐU NIVOA SE NASUMICE AKTIVIRAJU RAZNI DOGAĐAJI KOJI SE BELEŽE U DNEVNIKU ZVANOM CRYSTAL CHRONICLES KOJI JE ZNAČAJNIJI NEGO ŠTO IZGLEDA, A PO NJEMU I SAMA IGRA NOSI IME."

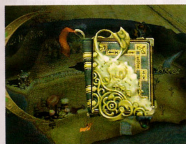

Igra u četvoro je suština FF:CC-a

Pored oružja se koristi i magija (češće nego običan napad) ali je prethodno potrebno naći magične kugle zvane magiciti i opremiti ih u slobodni Command Slot. Magije se aktiviraju pritiskom i držanjem dugmeta za napad nakon čega se pojavljuje magični krug koji služi kao nišan. Kada se krug namesti na neprijatelja dovoljno je pustiti dugme i magija će se aktivirati.


Kombinovanje magija i slična iživljavanja radićete samo u multiplayer-u

Glavne magije za napad su Fire, Thunder, Blizzard a za lečenje tu je Cure, Life i Clear. Magije se mogu kombinovati u još jače varijante. Na primer kombinovanjem Lifea i bilo koje ofanzivne magije se može baciti Holy magic koja je dobra protiv duhova. U drugu ruku stapanjem Fire/Blizzard/Thunder (bilo koje dva od ovih) se stvara Gravity magija efektivna protiv letećih neprijatelja. Neke magije zahtevaju dva igrača. Neprijatelji mogu bacati iste magije kao i igrač i koristiće ih redovno. Magije nestaju posle svakog pređenog nivoa i moraju se ponovo naći međutim negde u svetu postoje artifacti koji





Crystal Chronicles dnevnik

daju određenu magiju za stalno - na primer blizzard ring. Life magija je gotovo beskorisna ako se ne stopi sa drugim magijama u single playeru pošto igrač nemože baciti Life sam na sebe kad je mrtav. Srećom tu je dobri Stari Phoenix Down koji se može opremiti u prazni Command Slot i sam se aktivira ako se izgube sva srca. Za punjenje energije se mogu jesti razna voća, meso, hleb, voda, itd a uz to što daju energiju privremeno povećavaju ili smanjuju napad, odbranu, magiju, memoriju... zavisno da li igrač voli ili nevoli vrstu jela koju je pojeo.

Posle ubijanja svakog boss-a može se povećati statistika igrača a šta se može povećati zavisi od artifacta koji su prethodno sakupljeni. Artifacti mogu dati npr Magic +2, Defense +1, Strength +3, ekstra srce i ekstra command slot. Tu su još i već pomenuti artifacti koji daju magiju za stalno.

"NAJVEĆI PROBLEM ZA OVAKVU VRSTU IGRE JE NJENA DUŽINA. DOK FF:CC NIJE NI BLIZU DUGA KAO RECIMO FF VII IMA SASVIM DOVOLJNO NIVOA."

Svaki nivo se može posetiti više puta a postoje tri ciklusa na svakom nivou (svaki ciklus je teži od prethodnog). Myrrh se može pokupiti više puta sa jednog nivoa ali se mora čekati dve godine da Myrrh drvo



NPC likova ima svakakvih



We burn!!!

ojača. Pored standardnih predela gde se puni chalice mogu se posetiti i drugi gradovi i luke gde se može kupiti materijal za oklop, oružje, energija i popričati sa stanovnicima. Šteta što su kuće u gradovima tu samo radi atmosfere - ne može se ući ni u jednu. Čak i u rodnom mestu sve kuće su zatvorene osim kuće od igrača ako je posao njegovih roditelja u kući (kao trgovac). I ostali karavani koji se sreću povremeno su tu samo radi priče a najgore je to što se dijalozi sa njima ponekada ponavljaju.

Muzika je kao i u svakoj Square igri izvanredna počevši od uvodne pesme koja ipak bolje zvuči na Japanskom, opuštajuće muzike u prirodi, pa do napete muzike za vreme borbe protiv glavnih. Jedino je šteta što se muzika na mapi sveta ne menja. Moram priznati da kvalitetne Full Motion Video sekvence po kojima je Square-Enix poznat malo nedostaju ali postojeće realtime sekvence su neverovatno dobre i preko njih se još više može lepo videti sjajan endžin koji igra koristi.

Ako vam se sviđaju igre tipa Diablo, Baldur's Gate Dark Alliance, The Record of Lodoss War velika je šansa da ćete voleti Crystal Chronicles. Velika vrlina ove igre tj. podrška za više igrača je u isto vreme i mana zbog enormnih troškova asociranih sa kupovinom četiri Gameboy Advancea i link kablova, sa kojima tek igra dobija svoju pravu dimenziju.

IGROMER

Izdavač **NITENDO** | Developer **SQUARE-ENIX**

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	5	Verovali ili ne jedina mana koju sam mogao naći je to što su neki neprijatelji previše simpatični.
KONTROLA	4	Sistem bacanja magija radi izuzetno dobro, sa druge strane fiksna kamera i nošenje chalicea smanjuju užitak igre.
ZVUK	5	Nadam se da će izaći soundtrack ove igru u skorijoj budućnosti.
ZABAVNOST	4.5	Da bi se totalno uživalo u igri potrebno je četiri GBA ali je i single player sam po sebi zanimljiv.

bonus

Velika nagradna igra PS2 za 600din

Kako?

Da bi ste učestovali u našoj velikoj PS2 nagradnoj igri potrebno je da sakupite tri kupona, 3 dela PS2 slike i pošaljete ih zajedno na BONUS, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22. U ovom broju treći i poslednji kupon, pošaljite ga zajedno sa prethodna dva i stekli ste pravo za učešće u našoj velikoj nagradnoj igri. U broju 41 biće objavljeni srećni dobitnici, koji će biti izvučeni u Beosoftu

Nagrade su sledeće:

Playstation 2 konzola x 3
DualShock gamepad X 6
PS2 Memoriska kartica X 10

KUPON

KUPON 1

KUPON 2



Ne propustite priliku, sakupite kupone i učestvujte u NAGRADNOJ IGRI!

bonus
NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

BEOSOFT

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW



Sam Fisher polako postaje igračka ikona, a vlasnici GBA imaju tu čast da svoju verziju igraju uporedu sa XBOX ili PC verzijom. Ipak, možda ne treba da žure sa tim.

Pandora Tomorrow vas ponovo stavlja u čizme specijalnog agenta Sama Fishera, koji ovoga puta ima zadatak da spreči terorističkog lidera koji priprema napad na slobodan svet biološkim oružjem (virusom). Znači, priča je ista kao i u verzijama za ostale igračke platforme, a i misije su iste, samo što je izvođenje potpuno drugačije. Suočeni sa problemom nedovoljne snage GBA hardvera, u UbiSoftu su se odlučili da Splinter Cell iz 3D okruženja prebace u 2D platformu sa pogledom sa strane. Naravno, u to su ubacili svo šunjanje, sakrivanje u senkama,


U sigurnosti Američke zastave...

uništavanje kamera i izvora svetlosti, kretanje po cevima i drugo što je učinilo Splinter Cell poznatim na drugim platformama. Prosto je neverovatno šta tajni agent visoko oko santimetar (na GBA ekranu :)) sve može da učini. Nažalost, za razliku od npr. Metal Gearovog (nemoguće je izbeći poređenje ove dve igre, na bilo kojoj platformi) pogleda iz ptičije perspektive, ovde izvođenje jednostavno ne funkcioniše dovoljno dobro. Pogled sa strane je ipak za igre sa više akcije, kao što su legendarni Flashback ili Prince of Persia (ne Sands of Time, već originalni Princ sa PC-a), a ne za šunjalicu.


Ako Sam prođe iznad kamere, neće biti primećen.

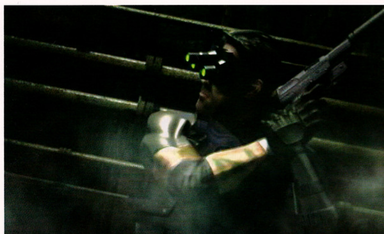
Najveći problem kod ovakvog pogleda je neprirodnost dešavanja na ekranu vašeg GBA. Protivnici mogu da gledaju samo levo i desno, a i dalje vas ne vide čak ni ako stojite na istom ekranu gde i oni i gledate se u oči. Razdaljina se dalje smanjuje ako se pomerite na gore, i priljubite uza zid u senke. Iako je taj pokret novitet u odnosu na prošlogodišnji Splinter Cell, i zanimljiv je u početku, dizajneri su ga ovde suviše isforsirali. Osim toga, meni je neverovatno da i dalje nije ubačena neka animacija za okretanje protivnika, tako da će vam se dešavati da se zatrčite ka čuvaru, okrenutom leđima, kako biste ga onesposobili, a on se odjednom okrene ka vama, i misija je gotova. Da animacija postoji imali biste vremena da se bacite u neki zaklon i izbegnete detekciju. Ovako ćete morati da stojite na bezbednoj udaljenosti, držite L dugme i procenite da li možete da stignete do čuvara na vreme. To je akcija koju ćete i raditi većinom igre (kao što ste radili i u prvom delu), međutim i ona deluje neprirodno... Nejasno je da li Sam ima nevidljivu kameru koja lebdi okolo, ili je u pitanju super moć tajnih agenata da vide desetak metara više od običnih smrtnika koji rade u terorističkim organizacijama...



Pored par poteza, od noviteta imamo mogućnost da koristimo protivnika kao štit, ili za otvaranje vrata putem skeniranja oka i slično. (što je postojalo i u prvom Splinter Cellu na drugim platformama) Kao i dodatni detektor protivničkog pogleda. . Posebno je zanimljivo da je konačno ubačena Fisherova omiljena puška SC20K, koja nije postojala u prvom GBA delu. No, municije ima jako malo, a korišćenje sile je jako retko dozvoljeno, tako da se upotrebna vrednost ovog oružja svodi na uništavanje sigurnosnih kamera i izvora svetlosti. Ovi dodaci unekoliko olakšavaju igru, i donose preko potrebnu različitost od prvog SC-a, ali i dalje ne utiču pozitivno na konačnu ocenu ovog ostvarenja.Ono što utiče je repetitivnost. Prosto je neverovatno koliko brzo ova igra može da dosadi i da isfrustrira.

Kao dobar lek protiv frustracije igrača, obično se koriste mini igre. Sada ih ima više


Iznenađujuće je koliko blizu možete da priđete protivnicima.



nego u prvom delu, ali je njihov kvalitet diskutabilan. Iako ih ima par zaista dobrih, ostaje utisak da bi bilo bolje da su stavili manje igara, ali boljih i zanimljivijih.

Možda je bilo bolje da su u UbiSoftu odlučili da igru izdaju na leto, uporedo sa PS2 i GC verzijama, te da vreme iskoriste za dalje poliranje ove igre. Da, bićete oduševljeni izborom poteza koje Sam može da izvede u početku, i neko vreme će vam šunjanje i skrivanje biti jako zanimljivo. Ali će vas prespora igra brzo zamoriti, a mini igre neće biti dovoljne da vas više zainteresuju i to je to.



Kako sam samo neprecizan...

Bilo bi nefer, i netačno reći da je Splinter Cell: Pandora Tomorrow loša igra, pošto nije, ali nije ni naročito dobra Sigurno je ipak jedina igra svog tipa na GBA tržištu, i to joj je možda i najveći plus. Jednostavno, igara sa ovakvom temom i ovakvim izvođenjem



Valjda će i od mene pomisliti da je laboratorijski mantil...

nema. Tako da, ukoliko ste uživali u prvom delu, bićete oduševljeni i ovim, ukoliko vam se prvi nije dopao, slobodno izbegnite Pandora Tomorrow.



MINI ISTORIJA IGARA

Ako vas zanima kako da jednoga dana vaše ime stoji ispred imena neke igre, proučite biografiju Thomasa L. Clancya Juniora.

Clancy je rođen 12. aprila 1947. u Baltimoru, za vreme studija najveća želja mu je bila da napiše roman. 1984. godine (sa punih 37 godina) konačno je imao priliku da čita odštampanu verziju svog romana "Lov na crveni oktobar", prvog u seriji o operativcu CIA-e Jacku Ryanu. Popularnost romana je uvećana više puta nakon što je tadašnji predsednik SAD Ronald Reagan jednom prilikom, kada su ga pitali šta čita, novinarima pokazao i pohvalio ovaj Clancyev roman.

Čak četiri romana iz ove serije su ekranizovana, a Ryana su glumili Alec Baldwin (The Hunt for Red October), Harrison Ford (Patriot Games i Clear and Present Danger) i Ben Affleck (The Sum of all Fears).Svoju multimedijalnost Clancy potvrđuje pišući osnovne ideje, ili čak kompletne scenarije za igre kao što su Ghost Recon, Rainbow Six i Splinter Cell.

Bogatstvo mu se trenutno procenjuje na preko 200 miliona dolara.

IGROMER

Izdavač UBISOFT | Developer UBISOFT

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	4	Kvalitetno odrađena grafika, fine animacije Fishera i dobri efekti. Ipak, igra ume da izgleda pomalo dosadno i monotono.
KONTROLA	3.5	Sigurno najbolji deo igre je broj različitih pokreta koje Sam Fisher može da izvede. Problem je što dosta tih pokreta deluje isforsirano.
ZVUK	4	Mali korak unapred u odnosu na prošlogodišnji Splinter Cell.
ZABAVNOST	3.5	Pandora Tomorrow za GBA je jednostavno igra koja isuviše lako može da dosadi većini igrača. Fanovi prvog dela će, sa druge strane, biti oduševljeni.

GOLDEN SUN 2: THE LOST AGE

Po mnogima najbolji RPG za GBA, Golden Sun je bio i jedno od najprijatnijih iznenađenja 2001. godine. Iako možda nije donelo revolucionarne promene u žanr, ostvarenje ljudi iz Camelota je plenilo rafiniranim izvođenjem, kompleksnom pričom i velikom zabavnošću. Pred nama je drugi deo sage, koji u svakom aspektu stoji makar rame uz rame sa prethodnikom, i donosi završetak priče koji su igrači sa nestrpljenjem očekivali.

Ukoliko ste igrali prvi deo, znate o čemu se radi. Saturos i Menardi pokušavaju da vrate izgubljene moći alhemije paljenjem četiri elementalna svetionika. U prvoj igri ste vodili Isaaca u pokušaju da ih sprečite, dok ovde to činite vodeći Felixa i Jennu iz prvog dela. Na samom početku imate mogućnost da prebacite statistike iz snimljene pozicije prvog Golden Suna, što je i preporučljivo uraditi ukoliko ste ga prešli. Prebacivanje možete obaviti putem link kabla (bezbolan metod) ili ukucavanjem napornih i dugačkih šifri (ne tako bezbolan metod).

Sledeći neugodan korak u igri je uvod. Naravno, preporučljivo je pročitati sve dijaloge kako biste se udubili u priču, i jeste, uvod će vas naučiti osnovnim komandama i sistemima igre, ali jednostavno predugo traje. Uz to, kao i kroz celu igru, u uvodu ima previše nebitnih dijaloga. Kada pregrmite dobrih dvadesetak minuta uvoda i snimite poziciju kako više ne biste morali da ga gledate, primetićete da zapravo ne znate šta tačno treba da radite i može vam se desiti da malo lutate pre nego što se uhvatite za nit koja će vas dalje voditi kroz priču. Takođe vas može zaplašiti što je na početku dostupno dosta dungeona koje možete istraživati, ali srećom nisu mnogo teški i ne treba previše da vas brine da li vam je ekipa dovoljno jaka za početna istraživanja.



Mapa sveta se isto može učiniti prevelikom, ali realno prostranstvo igre nije toliko koliko izgleda na prvi pogled. Ne možete posetiti lokacije koje ste obilazili u prvom delu, dosta prostora je prekriveno šumama u koje ne možete ući i slično. Ipak, putovanja ima više nego u prvoj igri, a ukoliko želite da otkrijete baš sve, moraćete i da se vrtite u krug po nekoj lokaciji, na primer kako biste pronašli neki redak predmet ili uhvatili nekog Djinna.

Retke predmete možete nositi kod kovača, koji će ih prekovati u neki redak oklop ili oružje. Iako tako prekovani predmeti nisu prejaki, čine da svaki prelazak igre može da bude jedinstven i daju replay value igri.



Elementalni Djinnovi su jedan od dva osnovna faktora u karakter sistemu Golden Suna. Morate ih uhvatiti, a zatim ih možete koristiti na likovima, čime će se statistike likova menjati, a takođe će vam dati mogućnost za nove veštine i klase karaktera. Sistem je prilično zabavan i provešćete dosta vremena eksperimentišući sa različitim kombinacijama Djinnova i likova. Oni pomažu i prilikom zagonetki, a i u bitkama. Kada iskoristite Djinna za vreme bitke, on prelazi u Standby mod, a statistike lika se vraćaju na nivo na kom bi bile da nema Djinna. Za to vreme Djinn je spreman za summonovanje, a što duže stoji na standbyu, bolji je summon. Nakon toga se vraća na lika na kom je bio. Dodatna zanimljivost je da će ovi elementalni duhovi sa vremena na vreme pokušavati da pobegnu, što se nije dešavalo u prvom delu igre.

Drugi faktor je Psyenergy. Magije koje ćete izazivati psihičkom snagom vaših likova, i koje takođe možete koristiti i u bitkama i prilikom rešavanja zagonetki. Što vam likovi više napreduju, to će više različitih Psyenergya imati. Na početku imate



mogućnost da čitate misli NPC-evima, što ume da bude zabavno.

Korišćenje Psyenergya i Djinnova otvara dosta mogućnosti za različite strategije tokom bitke. Kada se naviknete na sistem borbe, moći ćete u par pritisaka kontrolera da pređete većinu bitaka. Međutim, boss fightovi su već zahtevniji i za njih je preporučljivo dobro isplanirati strategiju. Dok planirate strategiju obratite pažnju na to da sistem borbe ima par sitnijih mana, na primer ukoliko sa dva lika napadate jedno čudovište, a prvi ga ubije u svom napadu, sa drugim nećete imati izbor šta da radite





već će u svakom slučaju preći u guard mod i time vam efektivno izgubiti jedan potez.

Pored baratanja predmetima, istraživanja sveta, razgovora sa NPC-evima i bitaka, svaki dobar RPG ima i zagonetke koje treba rešiti. U Camelotu su se baš potrudili oko zagonetki za ovu igru. Iako su teže nego u prvom delu, očigledno je da nisu ubačene samo da bi nervirale igrača, već se zaista dobija osećaj da su integralni deo okoline kroz koju se krećete. Čak i ako niste fan takvih elemenata u igri, prelaženje zagonetki u The Lost Ageu zaista prija i osećaj satisfakcije nakon rešene zagonetke je neminovan.

Osim ako baš ne zagledate, nećete primetiti mnogo grafičkih poboljšanja u odnosu na prvi deo, na kraju krajeva, igre koriste isti engine. Međutim, poboljšanja postoje, a i bez njih je Golden Sun među najlepšim igrama za GBA. Igra koristi pseudo 3D grafiku, sa sprajtovima senčenim tako da se dobija iluzija treće dimenzije. Jedini problem kod takvog prikaza je što se detalji na monsterima u battle modu teško razaznaju. Sa druge strane, dodato je dosta novih summona, uz zadržavanje svih iz prethodnog dela. Tu su i nova čudovišta, opet odlično dizajnirana. A mnogo toga je poboljšano boljim i lepšim animacijama, kao na primer kritčni udarci. Zaista svaka čast dizajnerima u Camelotu za ono što su postigli ovom igrom.





Pored sjajne grafike, i zvuk je više nego dobar. Soundtrack igre je možda i najbolji na GBA, apsolutno će vas uvući u atmosferu Golden Suna, a zvučaće još bolje ako koristite slušalice. Zvučni efekti su nešto slabiji, iako nikada loši. Najveći problem je što neki efekti jednostavno zvuče neuverljivo (mada je to pomalo subjektivno). Da su se oko efekata više potrudili, Golden Sun 2 bi zaslužio čistu peticu za tehnički deo igre.

The Lost Age nije veliki napredak u odnosu na originalni Golden Sun, ali to i nije bio cilj kada je igra pravljena. Jednostavno, u pitanju je drugo poglavlje (ili druga polovina) priče. Zbog kompleksnosti radnje i referenci na prvi deo, na koje ćete nailaziti tokom igranja, iskreno preporučujem svima (koji to već nisu uradili) da odigraju prvi deo. U igri je lako uživati i bez toga, ali će priča biti jasnija, a kraj će dobiti na "težini". Isto tako, preporučujem svima koji su igrali prvi Golden Sun, a naročito onima koji su bili nezadovoljni njegovim krajem, da odigraju The Lost Age, pošto će im mnoge stvari postati jasnije.

OSTALO IZ CAMELOTA

Ukoliko vam se dopao Golden Sun serijal i želite da postanete fan Camelot Co. LTD-a, moraćete se okrenuti drugim sistemima.

Na GameCubeu možete igrati Mario Tennis i Mario Golf: Toadstool Tour.
Na PSX-u RPG Beyond the Beyond.
A na Sega Saturnu 3. deo čuvenog Shining Force serijala.

Shining Force III ima i dva scenario diska, koji nisu izašli van Japana, kao i Shining Force III: Premium Disc. Premium Disc je nešto kao enciklopedija u koji je dodat i battle mode u kom se možete boriti sa bossovima iz sva tri scenarija. Pojavio se i van Japana, ali u malom tiražu i jako ga je teško nabaviti.

U svakom slučaju, serijal na koji vlasnici GBA, a naročito RPG fanovi, mogu biti ponosni, naročito ako se ima u vidu da igra nije portovana sa drugih sistema, već je GBA ekskluziva. (iako je u početku najavljivana za N64)



IGROMER

Izdavač NINTENDO | Developer CAMELOT CO. LTD

Ocena	Komentar
GRAFIKA 5	Iako nema mnogo poboljšanja u odnosu na prvi deo, GS2 izgleda lepše i važi za jednu od najlepših GBA igara. Teško da može bolje na hand-held konzoli.
KONTROLA 4	Klasičan način kontrole za ovakav tip igre, uz par izmena u samom sistemu borbe.
ZVUK 4.5	Sjajna muzika je ključni element u postizanju atmosfere u ovoj igri. Zvučni efekti su nešto neuverljiviji nego što bi trebalo.
ZABAVNOST 4.5	Predugačak uvod, malo nejasan početak igre i previše razgovora koji ničemu ne vode i koji imaju običaj da zamaraju igrača su jedine mane ove igre. Sve ostalo je baš kako treba.

DISNEY`S ALADDIN



Svi koji su gledali crtani Aladdin se sećaju i hit pesme "A Whole New World"... Nisam baš siguran koliko ona može da bude naslovna pesma igre koja je port sada već 11 godina stare igre sa SNES-a, ali dobro. Važno je (osim ako je nemate u svom vlasništvu tih jedanaest godina) da igra nije nimalo loša, naprotiv.

U poslednje vreme stičem utisak da se svaka igra koja je bila iole uspešna na Super NES-u portuje na GameBoy Advance. Capcom to čini sa celokupnom serijom svojih Disney igara od samog nastanka sistema. I mogu donekle da ih razumem, jednostavnije je i jeftinije odraditi port nego napraviti novu igru, čak i u odnosu na najjeftinije GBA igre. Takođe, time se ove igre približavaju igračima koji početkom devedesetih godina nisu ni igrali igre i oni su, na kraju krajeva, ciljna grupa ovakvih portova.

Naravno "igrači veterani" koji jedva čekaju nešto novo za GBA mogu da budu prilično razočarani ovakvim razvojem događaja, a ni količina vremena koje će utrošiti da na polici sa GBA naslovima nađu neki novi, koji već nisu igrali pre 10-15 godina ih neće oduševiti previše.



Izuzetan trud je uložen u uvodnu scenu...

U koju god grupu da spadate obratite pažnju na to da su godinu dana nakon izlaska filma, izašle dve neverovatno slične igre. Jedna je bila Capcom-Nintendo kolaboracija za SNES, čiji je ovo port, a druga je bila Virgin Games-SEGA kolaboracija za Genesis, a i PC. Virgin Games verzija je tada bila mnogo uspešnija, između ostalog i zato što je iza sebe imala rad originalnih Disneyevih animatora, a i programersko umeće Davida Perrya iz Shiny Entertainmenta. Ipak, ova konverzija sa SNES-a je možda i grafički najkvalitetnija od sva tri izdanja, a igrački je tu negde sa SEGA verzijom...

Iako boje deluju pomalo isprano (po meni su najživlje bolje bile na PC-u), i iako ćete sa vremena na vreme primetiti da fali pokoji frejm animacije, GBA verzija izgleda najoštrije od svih, sa sve sjajnim efektom dubine slike, koga nema u starijim verzijama igre. Takođe je iz filma uspešno prebačen izgled i dizajn svih nivoa, bilo da je u pitanju grad Agrabah, unutrašnjost čarobne lampe ili Jaffarov dvorac.



Prin... ovaaaj... Aladdin se penje uz platformu

Za razliku od grafike, zvuk je na lošijem nivou, najveći problem je jednostavno u tome što soundtrack, koji je na SNES-u zvučao baš kao soundtrack iz Aladdina (u okviru mogućnosti sistema, naravno), ovde to nije slučaj. Pesme zvuče prigušeno i izobličeno i pomalo je neverovatno da je zvuk u današnjoj igri slabiji nego u 11 godina staroj verziji... Takođe bi bilo lepo od ljudi iz Capcoma da su ubacili neke digitalizovane glasove i bolje zvučne efekte.

Najvažnije je, naravno, što je igrivost ostala na visokom nivou originala. U pitanju je, naravno, platformska igra u pravom smislu te reči. Svima znani junak Aladdin će skakutati



Wheeeeeeee...



Unutrašnjost čarobne lampe... Duhov ego-trip.

kroz nivoe, koji hronološki prate film, a povezivaće ih priča u malim sekvencama. Može se reći da je način igranja negde između Super Maria i igre Prince of Persia. Trčaćete, skakaćete i pentrati se po platformama, a protivnika ćete se rešavati tako što ćete im skočiti na glavu, ili ih onesposobiti gađajući ih jabukama. Veliki plusevi za igru su odličan dizajn nivoa i dobre kontrole. Neće vam se dešavati da pritisnete dugme, a Aladdin sa zakašnjenjem učini nešto što nije trebalo, znači sve odlično reaguje na pritisak i skakanje i trčanje će vam "leći" potpuno prirodno.





Što se dizajna nivoa tiče, početnici mogu da pređu nivo krećući se sa leva na desno, najlakšom stazom, a da pritom dobro zabave, dok će iskusniji igrači skakanjem po



Prerasla zmijica ipak neće biti problem heroju kakav je Aladdin.

višim platformama moći da, uz nešto više truda, stignu do zasluženih nagrada. Kao extra bonus, Capcom je ubacio i dodatne nivoe, kojih nije bilo u originalnoj igri. Nažalost, nivoi nisu ništa teži, niti donose nešto novo u igru, no ipak je lepo da u pitanju nije samo 100% preslikana igra. Ukupno gledano, igra bi mogla da bude i teža, pošto je za većinu igrača dovoljan jedan dan da se nauče osnovni putevi i sve pređe. Ali, sa druge strane, odlično je balansirana težina pojedinih delova sa time da uopšte ne frustriraju igrače kada moraju ponovo da ih odigraju. Iz toga (i pomenutih skrivenih predmeta po zabačenijim platformama) proizilazi i priličan replay value za jednu igru ovog tipa.

Ako ste već imali priliku da igrate ovog Aladdina na SNES-u, nemate previše razloga da to činite i sada, no, ukoliko ste nov igrač, ovo je igra koju vam toplo preporučujem, pošto je u pitanju, definitivno, jedna od zabavnijih 2D platformi za GBA..



Duhov rulet vam može dati nagradu nakon svakog nivoa.



Originalno biranje da li ćete nastaviti ili ne.

DISNEYEVI ALADDINI

Veliki povratak Diznijevih crtanih filmova na bioskopska platna su početkom devedesetih godina prošlog veka na svojim plećima izneli Lion King i Aladdin. Kao što to obično biva, veliki uspeh crtanog filma u bioskopima vrlo lako dovodi i do crtanih serija ili nastavaka filma koji su znatno slabijeg kvaliteta i izlaze samo kao video izdanja (da ne govorimo o igrama, igračkama, posteljini i odeći sa likovima iz filma, i sličnim manje ili više korisnim proizvodima). I serijal proistekao iz Aladdin je klasičan primer unovčavanja (cash-in) na popularnosti prvog dela.

Prvo smo 1992. godine imali bioskopsog Aladdina, više nego dobar crtani, sa izuzetno popularnom muzičkom podlogom. Ipak, sigurno najveći plus je bila sjajna uloga koju je Robin Williams ostvario dajući glas Duhu iz Čarobne Lampe. Prosto je neverovatno koliko je šarma i humora uneo u ovaj lik, i kako je možda i samo njegova gluma odgovorna za revitalizaciju kompletnog dugometražnog crtanog filma. I pored toga što je u pitanju Aladdin, može se reći da je to ipak Duhov film.

Dobar posao je nastavljen i 1993. godine kada je počela da se daje crtana serija o Aladdinu. U periodu do 1995. godine je prikazano 86 polučasovnih epizoda, a prva sezona važi za najbolju. Najveća razlika u odnosu na film je novi glumac koji daje glas Duhu, ovde je u pitanju Dan Castellaneta, poznat našoj publici pre svega kao glas Homera Simpsona. Iako ne tako dobar kao Williams, Castellaneta vrši dobar posao.

A to nastavlja i 1994. godine u filmu The Return of Jafar, gde je verovatno jedina zaista svetla tačka u najslabijem delu Disneyeve Aladdin sage. Iako se ne može reći da je u pitanju tragično loš crtani, primetan je veliki pad kvaliteta animacije, priče, emocija i uzbuđenja... Svega što je činilo prvog Aladdina odličnim. Naravno, u pitanju je crtani samo za video.

Nakon završetka serija snimljen je još jedan film Aladdin and the King of Thieves (1996. godine). Scottu Weingeru i Lindi Larkin (kao glasovima Aladdina i Jasmine kroz ceo serijal) se ovde pridružuje John Rhys-Davies (Gimly iz Gospodara Prstenova) kao Kralj Razbojnika, a u ulogu Duha se vraća Robin Williams. Neke greške iz prethodnog izdanja su otklonjene, ali je u pitanju standardan video crtani film bez nekog posebnog duha i šarma. Veliki problem je i to što je Williams bio apsolutno nenadahnut, tako da je Duh ovde mnogo lošiji i od Castellanetinog, a o onom iz originalnog Aladdina da ne govorimo.

Naravno, ako ste Aladdin fan odgledaćete sve ovo, a i odigrati sve verzije igre pomenute u opisu. :)

IGROMER

Izdavač CAPCOM | Developer CAPCOM

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	3.5	Boje deluju isprano, a ni animacija nije na naročito visokom nivou.
KONTROLA	4	Jednostavno, a brzo, nemam nikakvih primedbi na kontrole u Aladdinu.
ZVUK	3	Iako je soundtrack prerađen i bilo bi logično da je bolji od onog sa SNES-a, neke stvari prilično šuplje zvuče.
ZABAVNOST	4	Jedini problem bi moglo biti to što se igra može preći i u jednom danu ako ste dobar igrač, ali je dovoljno zabavna da se odigra više puta.

SUPER NINTENDO U DŽEPU

Stare hit platforme se osvežene vraćaju i to u naš džep!

Kako zbog sličnih mogućnosti, tako i zbog večite kapitalističke želje za uzimanjem što veće količine novca velike kompanije su rešile da nas obraduju reizadnjima igara sa Super Nintenda. Ovaj potez iako je zasnovan na surovoj Zapadnoj ekonomiji i ne mora biti tako loš. 2D platforme su svoj zenit doživele upravo u vremenima kada su SNES i Mega Drive 2 bili carevi kućnog igranja. Takođe GBA je hardverski mnogo više prilagođena igrama koje su dvodimenzionalne nego pak 3D čudima na koje su nas navikle savremene konzole. Upravo zbog tog razloga mnogo je lepše na ekranu vaše omiljene džepne konzole videti lepu grafiku nego pseudo 3D okruženje za koje GBA jednostavno nema snage.

EARTHWORM JIM

Igra koja je pored Boogerman-a definitivno zaslužila epitet najluđe platforme. Ovde (kao što i ime igre kaže) vodite jednog crva na proputovanje kroz šest dugačkih ultra ludih nivoa. Da bi ste videli koliko je ova igra luda dovoljno je da započnete prvi nivo. Već posle nekih minut vremena nećete moći da idete dalje sve dok ne lansirate kravu. Da dobro ste pročitali ñ lansiranje krave spada u jedan od obaveznih poslića koje ćete morati da obavite u cilju prelaska igre. U igri imate dva oružija ñ jedno je pištolj (koji se može unapređivati) a drugo je bič, bolje rečeno rep kojim možete uništavati protivnike. Za razliku od većine platformi koje se svode na kretanje desno uz povremene skokove, ovde ćete ne samo morati da tragate za izlazom već i pošteno da oznojite palac pritiskajući pucanje. Zbog svega ovoga i igra je nešto teža od ostalih platformi.


Nivo u paklu je čista klasika


Jim je uvek znao kako da koristi glavu

Tehnički igra je odrađena dosta dobro. Trud koji je učinjen da se orginalna muzika prebaci na GBA (koji je slabiji od Super Nintenda u aspektu zvuka) u maksimalnom kvalitetu. Tako je muzika iako nešto lošija od SNES varijante, za dve dužine bolja od Mega Drive verzije. Zvuci, posebno komentari koje Jim izgovara su takođe maestralno urađeni. GBA jednostavno ne može bolje od toga. Ovo sve je posebno važno jer će vas u potpunosti uvući u atmosferu igre. Grafika je standardno dobra. Crtež naravno nije na nivou diznija, ali je za svaku pohvalu.


Izbegnite ovo!

Preporuka je da ovu igru odigraju svi, pa i oni koji su je ranije igrali. Ko je ikada kontrolisao Jim-a znaće zašto ovo govorim. Kada igru obrnete čeka vas još jedna avantura jer je i Earthworm Jim 2 prebačen na GBA.

PREHISTORIK MAN

Dolazimo do igre koja nije toliko poznata našim igračima. Imao sam sreću da u ono doba, kada je igra bila nova, nabavim PC verziju. Koliko me sećanje služi, u to vreme nije mogla da se nabavi za Super Nintendo kod nas. Prava šteta s obzirom da je Titus napravio i više nego pristojnu platformu. Igra je smeštena u davno vreme i prati Sam-a ñ čupavog junaka koji je krenuo u spašavanje svoje dragane. Osim naskakivanja na glavu, kao oružije koristi i toljagu impozantnih dimenzija. Stvar koja će se nekima svideti, a drugima će bit skroz ružna, je da naš lik Sem voli da jede brzu hranu. Nije da se baš slaže sa preistorijskim ambijentom, ali deluje dosta simpatično. Igra se sastoji od 22 nivoa koji su popriličnio kratki.



Preistoriski čovek u prirodnom ambijentu

Tehnički igra je urađena dobro do odlično. Crtež kako likova tako i nivoa je



Torta i sladoled u preistoriji... nema veze

predivan. Animiranje likova je dosta dobro, skoro kao u crtanom filmu. Jedino može zasmetati što neki protivnici imaju kratku animaciju koja se ponavlja što kasnije dovodi do suvoparnosti. Ipak jedina značajna mana je mali kolorit nivoa. GBA ipak može da izgura mnogo veći broj boja i šteta što proizvođač nije to iskoristio do kraja. Zvuci su odrađeni korektno ali ništa preko toga. Velika mana sa tehničke strane je što ne postoji snimanje pozicije već se moraju pamtiti šifre. Za utehu je da se relativno lako pamte.

Svako ko je ovu igru propustio, a fan je klasičnih 2D platformi obavetzno je mora odigrati. Nekima će igra delovati lako, ali nisu li sve platforme lakše od drugih igara?

LOST VIKINGS

Evo jedne atipične platforme. U stvari bilo bi po malo nepošteno reći da je ova igra samo platforma ñ osim standardnih elemenata platforme ovde ćete morati da upotrebljavate i sive vijuge. U igri naizmenično vodite tri vikinga. Svako od njih poseduje po jednu sposobnost ñ jedan može da skače, drugi ima štit, a treću zahvaljujući luku i streli ima mogućnost pucanja. Da bi ste uspešno prešli nivoe morate sva tri lika dovesti do kraja. U početku će ovo biti lako, ali

Olaf koristi svoj štit kao padobran

kako se budete približavali poslednjem, tredeset i petom nivou trebaće vam sve bolje i bolje organizovanje. Pre jedne decenije igra je bila pravih hit što uopšte nije čudno s obzirom na svežinu koju je uvela u svet platformi. Prava je šteta što drugi proizvođači igara nisu iskopirali ideju da se platforme obogate logičkim elementima.

Blizzard je želeo da odradi port što više blizak originalnoj igri. Srećom umesto ranijeg pamćenja šifri imamo normalan sistem snimanja pozicije. Ipak šteta je što nije moguće vratiti se na


Ništa bez timske strategije

ranije nivoe. Takođe bi bilo zgodno da su uvrstili link opciju. Tri drugara, od kojih svako kontroliše po jednog vikinga, koji se bore za prelazak nivoa, zvuči kao sjajna zabava. No možda je ovako i bolje, jer treba naći ta tri drugara koji imaju GBA i Lost Vikings kertridž. Grafika i zvuk su odrađeni fantastično i tu zaista nema šta da se zameri.


Dizajn nivoa je totalno otkačen

Topla preporuka za sve, posebno za one koji nisu laki na platforme, jer će ih Lost Vikings prijatno iznenaditi.

SHEEP

Kao malo osveženje evo jede preslatke igre koja nije platforma. Ovo je igra u kojoj ćete moći da se oprobate kao pastir. Iako izgleda trivijalno i smešno zadatak nije nimalo jednostavan. Cilj je poterati ovce sa jednog kraja nivoa na drugi. To radite kao pas ovčar. Ovce će uvek bežati pred vama tako da ako se postavite



Čuvanje ovaca na GBA, just great

pogodno one idu u pravom smeru. Kao pomoć imate lajanje, što će ih definitivno usmeriti, i kao kranji slučaj možete nositi ovce. Do dve ovce hvatate zubima (ne brinite neće im ništa biti) i prenosite ih gde vam je volja. Ovo vas naravno dosta usporava, ali ponekad će biti neophodno. U početku da bi ste pokupili bonuse ñ ovcu izbacite na strašilo, ono se sruši i dobije zvezdu koju je krilo. Kasnije



Izbor džukca

nošenje će vam dobro doći, jer polje može da krije gomilu stvari koje mogu usmrtiti naše mile ovčice. Utešno je što za svaki nivo imate minamalan broj ovci koje treba spasti. Tako se ne morate brinuti ako vam jedna ovčica pogine.

Nivou grafički dobro izgledaju, ali su



Možete da lajete do mile volje

sprajtovi suviše mali. Nije da nećete videti šta se događa, ali bi se GBA znatno bolje pokazao da su ovčice i naš pas malo krupniji. No i sa tako malim likovima Sheep nudi slatke animacije koje će vas nasmejati do suza. Zvučni efekekti nisu brojni ali su ok. Muzika je fantastična. Sve vreme će se vrteti par melodija koje se odlično uklapaju u atmosferu igre. Kasnije kako budete menjali svetove, uleteće i po neka nova pesma.

Ova logičko-strategijska igra je pravi dragulj za GBA. Pošto je verovatno niste ranije igrali na Super Nintendu, obavezno je nabavite. Nećete pogrešiti jer ćete imati dane i dane zabave.

Autor: [FORSAKEN DEMON]



DOUBLE DRAGON ADVANCE

Prošlo je već preko 16 godina od kako je japanski Technos objavio originalni Double Dragon, začetnik fantastičnog serijala borilačkih igara koji je svoju najveću popularnost dostigao početkom devedesetih godina. Međutim, pojavom modernijih konzola skrolujuće tabačine počinju da nestaju sa scene, a zajedno sa njima Technos. Posle Super Double Dragona za SNES pojavilo se doduše još nekoliko nastavaka vrlo neujednačenog kvaliteta ali su oni bili rađeni u Street Fighter maniru i nisu doživeli veći uspeh. Potpuno neočekivano Technos se nedavno vratio iz mrtvih (pod novim imenom Million) objavivši veličanstven rimejk igre koja ih je svojevremeno proslavila.



Svi nivoi iz originala su savršeno preneseni

Iako je Double Dragon do sada nekoliko puta portovan na razne konzole i kompjutere, GBA verzija je prva za koju se može reći da je praktično savršena, ali i da ujedno nadmašuje original. Naime, umesto samo 4 nivoa koliko ih je bilo u verziji na automatu ovde ih je čak 8 čime je praktično duplirano vreme koje je potrebno da biste došli do kraja. Novi nivoi su zapravo prerađevine iz nekih kasnijih Double Dragon igara za NES i SNES pa će fanovi lako prepoznati scenu na prikolici kamiona iz Super Double Dragona ili nivo u pećini poznat iz NES verzije Double Dragona. Možda je ipak pravilnije reći da su ovi nivoi samo zasnovani na njima, jer su



- Gađanje velikih protivnika buradima ili kamenjem je mnogo bolje nego da ih napadate goloruki

zapravo poprilično izmenjeni.

Grafički, ova konverzija izgleda malo bolje od originala, što je pre svega posledica upotrebe većeg broja boja. Sprajtovi i animacija su identični kao na automatu i sa te strane cilj je postignut. Naravno da GBA može da pruži i bolju grafiku ali ovde to zaista nije bilo potrebno. Zvuk je zaista fantastičan, a semplovi su mahom preneseni iz originalne verzije. Sa druge strane muzička podloga predstavlja miks tema koje su se pojavljivale u dosadašnjim nastavcima i koje su prerađene tako da zvuče bolje nego ikada. Možda je njihov izbor mogao biti urađen za nijansu bolje, ali to nećemo uzeti za veliku manu.



Nije ono što neki od vas misle

Kontrolni sistem je izuzetno bogat, pa protivnike možete umlaćivati uz pomoć ogromnog broja poteza kojih ima više nego u bilo kom ranijem nastavku. Osim standardnih udaraca rukama i nogama od velike pomoći će vam biti i hladna oružja poput bejzbol palica, buzdovana, noževa (ima ih zaista mnogo) koja treba koristiti u svakoj prilici, naročito za krupnije protivnike. Neprijatelja ima u izobilju, tako da ćete se često naći okruženi i sa po 7-8 žilavih protivnika. Ukupno postoje 4 nivoa težine, a svaki put kada kompletirate igru bićete nagrađeni jednom korisnom šifrom.



Nivo u šumi zasnovan je na 3. nivou Double Dragona za NES

U igri ukupno postoje 4 moda. 1P Dragon je standardna verzija u kojoj igrate kao Billy Lee. 1P Double Dragon dozvoljava da vodite obojicu braće, s tim što uvek kontrolišete samo jednog od njih dok će drugi biti potpuno nepomičan, pa nam baš i nije jasna svrha ovog moda. 2P Double Dragon omogućava pravu igru udvoje preko link kabla a u survivalu je cilj poraziti što više protivnika sa jednim životom.

Zaključak je zaista jednostavan - Million je uspeo da savršeno portuje na GBA ovu legendarnu igru i ujedno je dodatno proširi novim sadržajem. Ako tražite najbolju igru ovog tipa za džepnu konzolu, Double Dragon Advance predstavlja ozbiljnog kandidata za titulu.

IGROMER

Izdavač ATLUS | Developer MILLION

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	4.5	GBA može i bolje od ovoga, ali je Million samo želeo da igra bude grafički što sličnija staroj verziji
KONTROLA	4.5	Praktično ne postoji slična igra sa više udaraca i načina da eleminišete protivnika. Potrebno je neko vreme da se priviknete na sistem, ali se vredi potruditi
ZVUK	4.5	Kompletan zvuk je odličan, posebno prerađene muzičke teme
ZABAVNOST	4.5	DDA je fantastično proširenje originalne igre koje svaki fan borilačkih igara mora da ima u svojoj kolekciji

bonus



ROCK'N'ROLL RACING

Daleko u prošlosti postojale su konzole poznate kao Super Nintendo i Sega MegaDrive 2. Negde otprilike u to vreme postojala je i kompanija za proizvodnju igara pod imenom S&S koja je napravila naslov poznatiji kao Rock'n'Roll Racing za ta dva sistema. E sad mozda su se te dve konzole godina-



borba za poziciju

ma polako gasile, ali firma S&S je postajala sve veća i jača i na kraju je postala poznata kao Blizzard, gigant u svom poslu koji je za sobom ostavio hitove kao sto su StarCraft, WarCraft i Diablo. Sada je Blizzard rešio da nas obraduje sa rimejkom legendarnog Rock'n'Roll Racinga sa Super Nintenda na Game Boy Advance systemu.

Rock'n'Roll Racing je izometrijska 3D futuristicka trkačina puna nasilja, uzbuđenja i najvažnije, dobre Rock'n'Roll muzike. Portovanje igre uradila je firma Mass Media (firma koja je odgovorna i za port legendarnog naslova The Lost Vikings) i to veoma dobro. Razlika u SNES i GBA verziji igre je minimalna stim što je u novoj verziji dodata mogućnost igranja igre za dva igrača preko link kabla, i mogućnost snimanja pozicije na kertridž zahvaljujuci bateriji u njemu, tako da nećete morati kao ranije da se patite sa pisanjem šifari za nivoe. Palete boja su malo bleđe zbog podrške za noćno igranje da se ne bi oštecivao vid igrača. Gameplay igre je ostao na istom nivou, zabavan i 'zarazan' kao i ranije.

Single Player mod počinje tako što birate između tri različite težine igre. Ukoliko izaberete Rookie Mod moći ćete da vozite na samo tri od pet planeta, ali je ok mod za uvežbavanje zbog smanjene težine. Ideja igre je u tome da vozite trke, pobeđujete i zaradite dovoljan broj victory poena da bi ste mogli da pređete ne sledeću planetu. Pobedom u trkama zarađujete i novac kojim kupujete nove delove za vaše vozilo ili možete kupiti potpuno novo, bolje vozilo. Na početku birate jednog od šest vozača koji se razlikuju po statistikama sto će naravno uticati na način vožnje. Takođe na početku dobijate osnovni automobil na koji vredi trošiti pare za budženje već je bolje sačuvajti novac za neko bolje i moćnije vozilo što je i ključ pobede u igri.

Akcija se odvija u izometrijskom 3D okruženju gde se trkate sa još tri protivnika. Imate ograničen broj oružja i predmeta sa kojim počinjete uključujuci: laser koji puca napred, ulične bodljikave šiljke i hidraulični super skok. Ukoliko drzite R dugme vozilo će finije ulaziti u krivinu ali može da se desi da vam se ta komanda pomeša sa skok\boost komandom koja se aktivira pritiskom dva puta R dugmeta tako da treba voditi računa.

Da bi ste pobedili u trci morate da imate dobar osecaj za skretanje, kočenje, pucanje, skok i izbegavanje protivničkih projektila koji ce zujati pored vas non stop. Zaradjivanje novca je zabavno, ali trošenje istog na silne upgrade za vaše vozilo je još zabavnije. Od upgreda možete nabudžiti motor, izdržljivost vozila, gume, kao i oružja kojima se iživljavate na protivnicima. Apsolutno najbolja stvar u Rock'n'Roll Racingu je muzika. Voziti trke uz legendarne pesme koje vam daju dodatni adrenalin, i pevati uz "Born



pazi!!...kasno!!!

to be wild" od Steppenwolf-a, "Bad to the bone" od George Thorogoodís-a i naravno "Paranoid" od Black Sabbath-a je mnogo dobro. Inače glas komentatora je dao legendarni trkački veteran Larry "Super Mouth" Huffman koji sa svojim komentarima dosta utiče na atmosferu igre (Snake is about to blow!).

Za igru u dva igraca trebaće vam link kabl i dve kopije igre. Malo je zahtevna opcija ali je toliko i zarazna i zabavna. Postoji i mala tajna u igri koja je objavljena na Blizzardovom sajtu tako da se ne može baš nazvati tajnom ali - ako pređete igru na najtežem nivou težine i bićete izazvani od strane skroz novog surovog trkača na bonus planeti. O kom liku se radi ostavljamo vama da saznate.

Sve u svemu Rock'n'Roll Racing sa punim pravom zaslužuje da se oživi kao najpopularnija trkacka igra sa SNES-a. Mass Media i Blizzard su uradili odličan posao ovom igrom. It is alive again!!!!

IGROMER

Izdavač UBISOFT | Developer UBISOFT FRANCE

bonus

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	4	Dok igra ima istu grafiku kao i ranije na Super Nintendu opet izgleda bolje nego neke igre koje su tek sada izašle za GBA.
KONTROLA	4	Kontrole su veoma lagane za pamćenje i samo navikavanje na 'fiziku' vozila je brzo (posebno ako imate neka bolja kola
ZVUK	4.5	Po mom mišljenju jedna od najimpresivnijih stvari u igri je klasična rock muzika. Zvučni efekti nisu uopšte loši, i komentari čuvenog Larry Huffman-a su dobri.
ZABAVNOST	4.5	Iako nije igra za najvišu ocenu Rock'n'Roll Racing je toliko zarazna da nećete dugo moći da se odlepite od nje. Rock on!



GHOST IN THE SHELL

"Ghost In The Shell je verovatno bio najpopularniji anime kod nas do pojave Dragon Ball-a na lokalnoj televiziji, zbog pre svega izvanrednom crtežu, animaciji kao i fenomenalnom cyberpunk svetu i zanimljivoj priči. Igra je uzela drugu putanju."

Kako napraviti igru prema mangi koja je sastavljena od serije naizgled nepovezanih priča kojima je zajedničko to da ih izvodi specijalna grupa nazvana 'odeljak 9' u kojoj su mnogi agenti podosta "poboljšani" modernom tehnologijom, ili je lakše napraviti igru na osnovu filma koji je sve to uveliko isekao ne bi li spakovao priču u nekih 90 minuta i pri tome fokus pomerio sa grupe na uglavnom jednog lika, Kusanagi Motoko. Ova igra nije uzela ni jednu od te dve putanje već se okrenula totalno drugačijoj ideji samo inspirisanoj originalom.

Prvo što sretnete kod ove igre je odličan intro urađen u punoj animaciji i kvaliteta samog filma što će reći vrhunskog. Sam meni nije nešto originalan ali nudi dovoljno opcija i veoma je pregledan što je najvažnije jer će vam i onako služiti samo da započnete igru a tu počinje najbolji deo. Pre svega u obliku brifinga pred misiju čiji je stil preuzet direktno iz filma i koji stvarno odaje utisak futuristike i jakog identiteta igre. Svaki brifing je urađen u punoj





Eksplozije i nisu nešto ali ih bar ima u velikim količinama

animaciji i propraćen glasovima originalne postave koja je radila i film. Sve u svemu pravi mali užitak pred samu akciju. Kada napokon dođete do igre upadate u ulogu Fuchikome, šestonogog robota koji je kroz mangu verni pomoćnik ljudi iz Odeljka 9. Ti roboti su ekstremno manevarski sposobni tako da pored kretanja hodanjem mogu da ispuste tockiće iz svojih nogu i krenu napred zavidnim brzinama što na žalost u ovoj igri nećete doživeti. Ono što će te doživeti je iznenađenje kad pokušate skočiti uz prvi zid jer će se Fuchikoma bukvalno zalepiti za njega i nastaviti dalje. Tačnije rečeno između poda, zida i plafona razlike skoro i da nema iako površina nije super-klizava vi možete produžiti pravcem kojim ste naumili.

Ne samo da možete da se nakačite na zid utrčavajući na njih nego možete i da naskačete na njih kao i da skačete sa njih po volji. Pri ovome zadnjem ipak treba voditi računa da gravitacija i dalje deluje i iako nećete završiti na leđima nećete se vratiti na zid/plafon sa kog ste skocili. Šteta je što su i kuke za kačenje po okolini izostale jer bi sa takvim arsenalom bilo moguće izvesti stvarno i najupečatljivije akcije ali šta se može, ne može sve biti savršeno. Ok, sve to skakanje i pentranje je lepo ali to neće završiti misiju s obzirom da odeljak 9 ne dobija zadatke koji se mogu rešiti konvencionalnim putem. Zato bi trebalo da upoznamo drugi deo arsenala Fuchikoma.

Drugi deo arsenala su oružja koja i ako nisu moćna izuzetno dobro odrađuju posao. Prvo tu su po jedan mitraljez u svakoj 'ruci' koji će biti vaše primarno oružje u eliminisanju napasti. Mali paukoliki robotići su zaista mali tako sa nose i malu količinu municije stoga bi bilo bolje da se potrudite da svaki metak ima odgovarajuću rupu na protivniku. Da ne bi bilo sve tako crno ima razbacane municije svuda unaokolo mada u prilično ogranicenim količinama tako da nećete morati da budete baš hirurški preciznii. Ako naletite na mazgova koji jednostavno odbija da padne možete da ga omekšate i kojom granatom koja nema toliku razornu moć koliko bi eksplozija koju izazove nagovestila ali ima sasvim fin domet i radijus koji oštećuje tako da su više nego korisne. Naravno njih ima još manje nego municije i sa njima treba biti hirurški precizan ili ćete rešetati neke od protivnika do letnjeg dana popodne.

I dok ste vi mali vaši neprijatelji često to nisu. Kreću se od vaše velicine što je često samo u početku do ogromnih automatskih tenkova pravljenih za otvorene ratove i koji mogu da vas raskantaju prostim mrkom pogledom. Ono što razdvaja vas od njih je inteligencija. Naime koliko god Fuchikome bile pametne, a to i te kako jesu, ljudi, a naročito oni sa kibernetski


Jeste veći ali ni Fuchikoma nije za podcenjivanje

pojačanim mozgovima, su još pametniji u nekim trenucima. Tako je i ovde. Fuchikoma sa svojom brzinom i manevaribilnošću ostavlja svoje protivnike klasu iza i ko bi to znao bolje da koristi nego najveći adut odeljka 9, majora Motoko Kusanagi. Vi ste u igri u stvari u njenoj ulozi dok direktnom moždanom vezom upravlja Fuchikomomi. Drugi roboti imaju svoje područje i šeme patroliranja i sa malo mašte i inovativnosti moguće je svakom se približiti i eliminisati ga pre nego što



Mračnih nivoa po svakakvim cevima i ostalim klaustofobičnim mestima ima na pretek

divni sjajni oklop postane prikladniji ceđenju makarona nego zaštiti. Čak i ako se okrene, što će zahvaljujući slabašnom oružju biti čest slucaj, manevarske sposobnosti Fuchikome mogu lako da minimalizuju štetu. Vrlo bitno s obzirom da robotić i nije previše otporan. Ali neprijateljske snage se nisu zadržale na tome, iza skoro svakog ćoška možete očekivati statične turete,



MANGA, ANIME

Kao što rekoh Ghost In The Shell igra je ustvari inspirisana istoimenom mangom (japanski strip) i animeom (japanski animirani film). Naravno prvo je nastala manga koju je uradio Masamune Shirow i to potpuno sam od ideje preko scenarija do crteža i filovanja polja (što je i danas česta pojava kod Japanskih autora, mada mnogo ređa nego ranije) U samoj mangi prica je umnogome drukcija i težina se baca na koordinirane akcije raznih pripadnika odeljka 9. Ono što je fasciniralo ljude oko ovoga stripa je nivo kreativnosti i postojanosti unesen u ovaj svet. Svaki detalj u njemu je zasnovan na nekom naučnom principu koji možda i nije 100% realan ali je dovoljno dobar da deluje realno. Svi likovi su kao i pravi ljudi, puni mana i svojih licnih mišljenja i razmihšljanja, pa čak i robote prave ne savršene i sa ponekad čudnim veštackim ličnostima ne bi li bili ljudima lakši za svariti.



I nije samo ta zasnovanost na nauci fascinantna nego i tehnologija koju je Shirow izmislio, koja izgleda i deluje fantastično i prosto magnetski privlaci pažnju ka sebi. Opet tehnologija razvijena u tom dobu ima koliko pozitivnih toliko i negativnih posledica. Koliko može pozitivno da se iskoristi toliko može i negativno. Da sve bude još gore ceo svet je u velikim političkim blokovima koji se bore jedni protiv drugih a i interna prepucavanja su sve češća. Sa novim tehnologijama novi, do tada nezamislivi oblici kriminala su postali realnost. A onda dolazi i nova era, nova vrsta života...

Ipak da krenem od početka priče. Prvo se desio treći svetski rat koji je za divno cudo prošao bez nuklearnog holokausta. Jedina posledica je što je svet gori nego ikada ranije. Para vrti apsolutno sve. Velike korporacije ne prezaju više ni od čega i podržane su ogromnim politickim blokovima. Ekonomski rast se manje zasniva na internim snagama nego na eksplataciji ono malo nepodeljenog sveta. Sve je više zloupotrebe dece i trgovine ljudima koji



završavaju čak i kao rezervni delovi. A onda je pre petnaestak godina neko uspešno promenio podatke u ljudskom mozgu. Tim dogadajem je otvoren put ka sasvim novim vidovima terorizma i okrenulo svet kakvim ga poznajemo naopačke. Sada više nije bilo dovoljno poznavati coveka jer mu je neko mogao preko noći izmeniti identitet, licnost, ponašanje i sve ostalo što nas čini onakvima kakvi jesmo a da sama žrtva nije ni svesna šta se dogodilo niti zna da je nekad bila drugačija. Svako je bio potencijalni terorista, ubica i ko zna šta. Razumevanjem organizacije i načinom funkcionisanja mozga lociran je deo koji bi bio cilj napada gde leži naša licnost i nazvan 'duhom' a taj proces nazvan 'ghosthacking' (hakovanje duha). U panici najvažniji ljudi bivaju motreni skoro 24 časa dnevno ne bi li se sprecili teroristicki napadi a i ugrađuju se specijalni kibernetski mozgovi koji osim što pojačavaju sposobnosti obrade sirovih informacija pružaju i izvesnu količinu zaštite od ghosthackinga u obliku firewalla.



Sam pojam ljudskog bića se drasticno izmenio do 2029 godine kada se film i manga dešavaju. Pre svega humanoidni roboti su došli do tog stepena da su brži, bolji i jači od ljudi. Proizvodnja dotičnih je najveći posao i Japan dominira tržištem. Osim kvaliteta tela i njegovih fizickih osobina i veštacka inteligencija je važan faktor. Do ovog trenutka ona je dosegla zastrašujuć nivo gde su roboti sposobni za pravi, nezavisni život u okviru ljudskog društva. Ali takva tela su našla još jednu

namenu, da produže život ljudima ili da im omoguce do pomere granice mogućeg. Sve što je potrebno je deo mozga u kome ja pohranjen duh i veoma kratko parče kicmene moždine za povezivanje tog dela mozga sa kibernetskim telom. Sam proces razmišljanja u tom slucaju podržava ostatak mozga koji je u potpunosti kibernetick. Neki su spremni ići dalje i podvrgnuti se zakonom zabranjenom procesu nazvanom umnožavanje duha cime se kompletna ljudska ličnost prenosi u mašinu ostavljajući samo praznu organsku ljušturu iza sebe. Naravno ovakve mogućnosti nisu promakle ni vojnim krugovima koji koriste najbolja i tehnicki najnaprednija tela za svoje specijalne jedinice.



Tela nisu jedini način na koji je vojska drastično izmenjena novom tehnologijom. Pre svega tenkovi su dobili noge i ruke i lakše se kreću po teškom terenu i imaju veće manevarske sposobnosti nego ikada. Takođe oružja bivaju montirana na mnogo manje kupole koje su sposobne za mnogo brže okretanje i reagovanje. Posedovanje ruku omogućava i mnogo finije poslove od prostog razaranja. Za kraj i posada se smanjila na samo jednog coveka koji zahvaljujući direktnom biomehanickom interfejsu može da kontroliše kompletnu mašineriju sa lakoćom sa kojom kontroliše svoje telo. I opet samo je parče mozga i kičme potrebno da bi sve bilo savršeno operativno.

U takvom svetu, da bi se kriminal iole držao pod kontrolom, postoje mnoge tajne organizacije kojima ruke nisu vezane striktnim zakonima. Koji mogu da operišu donekle na svoju ruku i čijim je operativcima dostupna najbolja tehnologija i logistika. Njihov zadatak je da eliminišu sve one opasnosti koje su suviše delikatne za direktni pristup. I odeljak 9 je upravo takva organizacija koja je u javnosti slabo poznata a i tada kao specijalni odred policije za stašavanje taoca. Istina je da je to organizacija koja ima svoju agendu i koja ne odgovara nikom osim ministru spoljnih poslova, a čak i on ne zna sve šta se tu dešava.

Kao šlag na tortu svi najgori strahovi bivaju ispunjeni kada neki od robota i ljudi za koje se smatralo da ih je praktično nemoguće napasti hakerskim metodama bivaju uspešno "ghoshackovani". Ceo slučaj nema nekog smisla ali nagoni na zanimljiva razmišljanja. Ljudsko biće nema šta da dobije od takvih akcija, ali nije jasno ko bi mogao. Lanac vodi od jedne izmenjene osobe do počinioca izmene da bi se utvrdilo da je i sam on izmenjen. Počinioc dobija nadimak pupetmaster tj. gospodar lutaka ali to ne pomaže u lociranju istog dok on sam ne odluci da je vreme da se pojavi.

Kao što sam već rekao u opisu igre za PS One crtež i zvuk u filmu su odlični, dovedeni skoro do savršenstva. Manga je po tom pitanju već malo drugačija priča zbog stila crtanja autora Masamune Shirow-a. Mehaničke naprave, oružja i ženske likove crta ličnim stilom ali veoma detaljno i lepo dok muške likove često odradi nabrzaka i zbrčka. Navikavanje na sreću ne traje dugo a priča iako veoma ozbiljna nikada ne ode u krajnost i ima dovoljno komičnih detalja zabijenih po pozadinama i u pozadinskim događajima da vam pomalo ozare lice. Sve u svemu i manga i animirani film su remek dela i obavezno štivo za sve koji sebe smatraju ljubiteljem ili poznavaocem ovog stila likovnog izražavanja. Za ostale ostaje topla preporuka da odgledaju jedan film koji će pamtiti.



Posle originalne mange i filma izašli su još 1995. godine prva knjiga drugog serijala zvanog Ghost In The Shell 2: Man Machine Interface, 2002 godine prva epizoda visokobudžetne serije Ghost In The Shell: Stand Alone Complex a pre neka dva meseca u Japanu su doživele premijeru Ghost In The Shell: Stand Alone Complex igra za PS2 (ciji opis ćete čitati na sledecim stranama) i Ghost In The Shell: Inocence anime film.



Kanalizacija, divnog li mesta misiju

potezne bombe i mine i sav ostali arsenal klasičnih sačekuša. Pa sa srećom.

Dizajn nivoa je odličan i dosta varira. Prvi nivo je u luci gde se krećete bo relativno otvorenom prostoru i sakrivate među kontejnerima i sanducima dok već drugi totalno menja stvar i stavlja vas u klaustrofobičnu sredinu uskih kanalizacionih cevi u kojima možete lako da izgubite put s obzirom da će te, boreći se za život, za čas završiti na plafonu a da to i ne primetite (heh, mapa je bogom dana stvar i u ovoj igri). Misije nažalost nisu pratile tu ideju i uglavnom se svode na idi tamo i raznesi to i to. Dizajneri su se uzdali u dizajn nivoa kao razbijača monotonije. Nije da je savršena zamena ali može da posluži.

Interfejs je prilično prost. Sve je dostupno na jedan pritisak na taster a na ekranu nema suvišnih detalja i informacija. Tu su radar, energija, zalihe oružja i skor. Skoro ceo ekran je posvećen samoj



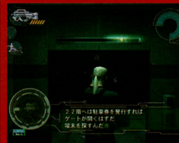
GHOST IN THE SHELL: STANDALONE COMPLEX (PS2)

Ova igra je već izašla u Japanu ali će proći još neko vreme dok ne dođe do nas. Tačnije činjenica da će igra izaći za englesko govorno područje još nije potvrđena. Igra je rađena po TV seriji koja je počela sa prikazivanjem pre neke dve godine. I to ne samo da je inspirisana nego sve izgleda kao da je iscupano direktno iz serije, sve je izuzetno verno preneseno. Na Žalost to znači da se nećemo nagledati spektakularne grafike jer je serija gurala unekoliko prostiji izgled da bi se postigao efekat nalik ručno animiranom filmu kroz čist 3D rendering a ovde se samo malo toga doradilo. Sa druge strane to će definitivno pomoći da se prenese odlična atmosfera iz serije u igru. I dok okolina ima relativno zapostavljen izgled likovi su odradeni kako im prilikuje. Modeli su odlični kao i teksture. Animacija je još bolja od one u seriji i definitivno spada medu najbolje na PS2.



Izvodenje je iz trećeg lica i ovoga puta nema znakova motorizacije. Sada će te uzeti oruzje u vlastite ruke i krenuti u "istragu" u kojoj su leševi izgleda najbitnija stvar. Vodiće te ili Motoko Kusanagi ili Bateaua dok se probijate kroz horde neprijatelja. Osećaj je prilično različit za ove likove i stvarno se da osetiti da je Motoko mnogo lakši model kibernetskog tela predviden za raznolike namene sa velikom brzinom i pristojnom snagom. Nasuprot njoj Bateau je ogromna mrcina i tipičan vojni model kibernetskog tela za prve redove. Težak zahvaljujući oklopu i relativno spor, on će lakše izdržati neprijateljsku paljbi i pri tom će moći da ponese raznovrsniji arsenal. Bez obzira koji lik vodili kontaktiraće vas razni drugi članovi tima i davati vam ključne informacije oružja na raspolaganju su većinom standardne puce već videne u mangi, animeu i seriji kao uobičajeni arsenal odeljka 9. Iako je količina municije ograničena teško da će te ostati bez iste jer je razasuta po okolini u izdašnim količinama. Pa čak ako vam je i nestane možete preneti akciju na lični nivo upotrebljavajući ruke i noge kao smrtonosno oruzje što one i





jesu. I tu se oseća velika razlika izmedu likova. Motoko se oslanja na brzinu i borilačke ve1tine dok Bateau preferira taktiku eliminisanja u par masivnih zamaha pesnicama. Kada bijete završni udarci, koji su posebno odradeni i lepo izgledaju, biće propraćeni usporenim filmom što je veoma efektan način podizanja adrenalina igrača. Za kraj za one kojima je i te kako stalo do lične sigurnosti tu je mogućnost hakovanja neprijatelja. Ako uspete da se prišunjate protivniku s leda možete da se povežete i da pokušate da hakujete njegov mozak. Ovo je izvedeno kroz posebnu logičku mini igru koja nije teška ali vremenski limit je prilično tesan. Ako uspešno obavite posao imaće te punu kontrolu nad hakovanim na jedno kraće vreme. Na žalost u ovome segmentu i pored svega navedenog nema ničega novog i revolucionarnog ali iz svega prosto kipi atmosfera uzora.

Kretanje je standardno. Možete da hodate trčite skačete, odbijate se od zidove, visite po ivicama i sve ostalo na šta ste navikli. Skokovi, a naročito oni koji podrazumevaju odskakanje od zida nisu najprecizniji ali neće vam zadavati prevelike muke jer koncept nivoa uglavnom nije zasnovan na njima. I detekcija kolizije nije najbolja i često će se desiti da udarite protivnika iako ste mu mahnuli ispred lica što je najviše vidljivo na usporenim snimcima. Usporenja kod efektnih momenata, koja su pozeljna, nisu jedina ali nepoželjna su mala i stvarno se retko dešavaju. Veštačka inteligencija je ok. Protivnici nisu previše pametni ali neće ni lako pasti, jedino što povremeno ne reaguju na oštar bol u ledima nastavljaju sa patrolom dok ih vi iza obližnje kutije filujete olovom ko bozićnu ćurku.



Posle prosečnih i loših strana igre na kraju da obratimo i pažnju na najbolje. Kao i skoro sve drugo i zvukovi su preneti iz serije. To je automatski svrstava medu najbolje. Efekti mozda i nisu toliko dobri ali glasovi su za svaku pohvalu a muzika je priča za sebe. Serija ima jedan od naslušanijih sountrackova i on se u svom punom izdanju nalazi u ovoj igri. Dakle pravi praznik za uši. Igra nije samo to već i praznik za oči i um. Prvo je ostvareno kroz intro i meduanimacije koje su uradene identično stilu iz serije koja je inače hvaljena za svoje grafičke kvalitete. Um će imati dovoljno zabave uz priču koja mozda i nije na nivou remek dela ali svakako će vas zadrzati uz ekrane ne bi li ste saznali više.



Po svemu igra je definitivno kreirana da stvori atmosferu identičnu onoj iz serije i u tome je definitivno uspela, ima mana ali svaki ljubitelj Ghost in the Shell-a će ovo morati da nabavi kada se Sony Computer Entertainment smiluje da izbaci verziju za englesko govorno područje.



igri. I auto-targeting koji je od izuzetnog značaja u ovakvim igrama radi savršeno dobro, naročito ako prihvatite činjenicu da vaša oružja i nisu nekog dometa te da je približavanje protivniku radi ubojne moći neizostavno. Fuchikoma trenutno reaguje na komande i imate odličnu kontrolu nad svime. I kamera je na najvišem nivou i retko će vam zadavati glavobolje mada morate da prihvatite da je vidik u igri ogranicen na vidno polje robota što je ponekad prilično ogranočavajuće.

Grafika zaslužuje sve pohvale. Nije najlepša viđena ali je izvrsna. Sve je jasno i najveća zamerka, ako se to može nazvati zamerkom, su podosta iskrzane ivice zbog manjka filtriranja slike. Doduše baš taj manjak filtriranja slike je omogućio detaljnost modela i dobre tek-sture. Svetlosni efekti su malo slabiji ali



Gde je zemlja a gde plafon, nije bitno



Nightvision

se ne bi mogli okarakterisati kao loši i ne kvare utisak. Animacija modela je na najvišem nivou i to je i najbolji deo. Ali ako nešto stvarno odskače to su FMV meduanimacije i FMV brifinzi koji su stvarno fenomenalni.

Zvuk je OK. Stvarno nema mnogo šta da se kaže na tu temu. Sve je dobro ali ništa nije mnogo dobro niti bolje od ostalog. Lepe melodije i dobri efekti koji neće dosađivati. Glasovi su najbolji deo. Šteta što Fuchikome ne pričaju jer po originalnom konceptu to bi bilo stvarno nešto posebno. Roboti koji se ponašaju kao hiperaktivne tinejdžerke su stvarno prizor koji bi se pamtio.

Za kraj mogu reći samo odlična igra po još boljem delu. Na žalost igra je slabo poznata kod nas iako ima šta da pruži i onima koji ne znaju za mangu ili anime. Neke stvari su izmenjene u korist igre ali onaj osećaj koji stvara film je verno pre-nesen. Plus fenomenalne ručno crtane animacije koje teško mogu naći konkurenta vrednog poređenja. Zaista igra za svakoga.

MASAMUNE SHIROW

O Msamune Shirowu se ne zna mnogo jer živi povučeno i krije svoj pravi iden-titet od javnosti da bi imao miran život. Rođen je 23. Novembra 1961. godine u Japanu. Studirao je slikarstvo na Osaka univerzitetu i u tim godinama je uradio svoje prvo objavljeno delo, strip Black Magic. Posle završetka studija držao je časove likovne umetnosti srednjoškolci-ma i tada uradio svoj prvi stri koji ga je proslavio, Appleseed objavljen 1985. godine. Sledeće godine Appleseed je dobio najvišu Japansku nagradu za manga radove. Nastavlja da objavljuje Appleseed do 1989. godine.

Prvo pojavljivanje njegovih dela na engleskom se desilo 1988. godine i to je bio prvi broj Appleseeda. Zatim su išli Dominion - tank police i Black Magic i svi su odlično prošli i kod publike i kod izdavača. Prvi rad na animiranim delima je bio rad na redizajnu likova i priči za animirani film Black Magic M66.

Posle toga počinje rad na Ghost In The Shell projektu. 1990. godine objavljuje prvu knjigu i to predstavlja najveći uspeh do tada. Pored toga povremeno radi i na Appleseed-u i Doninion-u ali uglavnom se posvećuje Ghost in the Shellu za koga kaže da je njegovo remek delo. Posle završetka prvog serijala sarađuje na do tada najvećem animira-nom projektu koji radi Studio I.G. i pogađate opet je u pitanju Ghost In The Shell. 1995 godine film doživljava svet-sku premijeru zajedno sa premijerom nastavka mange koji se sada zove Ghost In The Shell 2: Man Machine Interface. I dan danas radi na tome. Usput kreira Neurohard seriju koja treba da bude ref-erenca za sve one koji žele da kreiraju igre, stripove, animirana dela i sve ostale vidove zabave a da se pri tome oslone na svet koji je on stvorio.

Ko što je već rečeno Shirow je veoma povučena osoba. Sve svoje kontakte sa saradnicima obavlja poštom i ne postoji ni jedna fotografija na kojoj je slikan kao Shirow niti se ikad poslužio tim pseudonimom u javnosti. Zna se da je živeo u Kobeu do 1995 godine kada mu je kuću uništio zemljotres. Od tada živi u Hyogou u kući prepunoj njegovih omiljenih životinja, paukova. O njegov-oj ličnosti javnost može da sudi samo po njegovim stripovima koji se konstantno bave mračnom i depresivnom vizijom budućnosti. Šta to znaci zaključite sami.





XENOGEARS

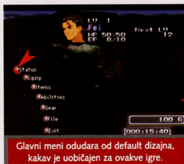
Još jedno remek delo iz radionice Squarea. Iako se dugo pričalo da zbog škakljivih religioznih tema igra nikada neće biti objavljena van Japana, Xenogears je i na teritoriji USA proglašen za RPG godine. Po mnogima je u pitanju i najbolji RPG ikada za PSOne. I pored toga što je grafika i u trenutku izdavanja bila pomalo prevaziđena, sama igra i danas više nego dobro odoleva zubu vremena.

U jeku rata između imperija Aveh i Kislev, stanovnici sela Lahan vode miran i povučen život. No, Feia, siroče nepoznatog porekla, koje je odgojio poglavica sela, muče noćne more u kojima se bori sa ogromnim bojnim robotima (iskopanim iz prastarih ruševina) ovih imperija - Gearovima. U noći pred venčanje njegovog najboljeg prijatelja i najbolje prijateljice noćna mora se pretvara u stvarnost. Patrola Gearova iz Kisleva, koja progoni specijalnog agenta Aveha koji je ukrao prototip novog Geara, pretvara srećnu noć u krvavi pir, a Fei ni sam ne znajući kako uspeva da zauzme upražnjeno pilotsko mesto u jednom robotu i neverovatnim pražnjenjem energije porazi protivnike. Međutim, u pitanju je Pirova pobeda, selo je maltene sravnjeno sa zemljom, a porodice se teško mire sa gubitkom najbližih. Feia proglašavaju krivcem za nesreću, a ni on sam ne može da se pomiri sa onim što je nesvesno učinio i napušta selo u potrazi za svojom prošlosti.



Ovo je samo prva kap u neverovatnoj Xenogears sagi, definitivno RPG-u sa najkompleksnijom pričom na PSOneu. Za razliku od mnogih igara koje obećavaju epsku priču, a na kraju vas razočaraju, Xenogears će vas oduševiti. Konstantno ćete želeti da saznate šta se zapravo desilo, šta se trenutno dešava oko vas, i šta će se desiti sledeće u ovoj storiji o borbi između dve imperije, genetskom inženjeringu, i političkim i religioznim organizacijama. O kompleksnosti tema dovoljno govori i što je, za razliku od većine igara koje se ne izdaju van Japana zbog odluke proizvođača, ovde izdavanje u USA dugo bilo izbegavano zato što su lokalni cenzori smatrali da se igra isuviše poigrava sa škakljivim religioznim temama, kakve su korupcija u Katoličkoj crkvi i postojanjem Boga. Srećom, Sony je prihvatio na sebe odgovornost, a igra je zasluženo postala apsolutni hit uspešno terajući igrače na razmišljanje, a izbegavajući da uvredi vernike.


Fine anime sekvence dopunjavaju priču.



Glavni meni odudara od default dizajna, kakav je uobičajen za ovakve igre.

Xenogears je zapravo peti deo šestodelne priče (Xenosaga za PS2 je prvi deo). I početak sa bekstvom iz sela vas samo uvodu u istoriju jednog sveta kroz hiljade godina njegovog postojanja. Količina važnih sekvenci je tolika da ćete igru morati da pređete najmanje dva puta kako biste sve pohvatali, a





naročito sve reference na ostale delove sage. Posebno je za pohvalu kako je postojanje vašeg lika - Feia u sjajnom odnosu sa igrom. I pored masovnosti sveta, maltene svaki potez koji uradite na neki način ima uticaja na dalje odvijanje priče. Ne samo to, već se neće dešavati da imate osećaj kako ste u novi grad ušli samo kako biste proverili šta od opreme može da se kupi (što se često dešava i u zaista dobrim RPG igrama), već ćete uvek biti u potrazi za nastavkom priče, za ciljem ka kojem stremite tokom celokupnog igranja Xenogearsa. A to igranje nije nimalo kratko, prvi disk traje pedesetak sati, drugi dvadesetak, a sve to začinjeno sa više od dvadeset minuta divno nacrtanih anime sekvenci. Ipak, moram biti iskren i reći da je drugi disk malo zbrzan, zbog nedostatka vremena i novca, te da kvalitet i priče i akcije neznatno opada pri kraju.


Miran dan na lokalnoj pijaci.



Naravno, kvaliteti Xenogearsa nisu samo u sjajnoj priči, već i u samoj igrivosti. Dok je mapa sveta i kretanje klasično, kao i u Final Fantasy igrama, bitke se dosta razlikuju. Borba Gearovima je razdvojena od borbe prsa u prsa sa životinjama, čudovištima i ljudima, i iako koriste dosta sličnih elemenata, dovoljno se međusobno razlikuju da se može reći kako su u pitanju dva različita sistema borbe. Kada dođe vreme za vašeg lika u borbi, imate mogućnost da izvedete udarce koji vrede 1 2 ili 3 action pointa (a imate mogućnost za od 4 na početku, do 7 action pointa na kraju igre), koje možete i kombinovati u završne smrtonosne udarce i klasične comboe. Što više sekvenci koristite u bitkama, to ćete više završnih udaraca naučiti. Takođe možete čuvati AP-ove, koristeći samo jedan po rundi, a onda na kraju bitke izvesti neverovatne comboe završnih udaraca, što je prilično korisno protiv protivnika koji se često leče. Likovi mogu da koriste jedno oružje i do tri predmeta koji će im povećati potrebne statistike. Naravno, moguće je i koristiti predmete, kao i bacati magije. Magije ćete automatski učiti kako vam se dižu nivoi likova. Ovakav način borbe je zanimljiv, brz za izvođenje, a izbegava se repetitivnost.

Iako naizgled slične, borbe Gearova se znatno razlikuju. Svaki robot ima određenu količinu goriva, koju koristi za napade i specijalne moći. Kada istrošite svo gorivo, robot ostaje nepokretan i mora da se dopuni. Svaki potez u kom iskoristite Charge komandu će vam dopuniti gorivo, ali ćete ostati otvoreni za protivničke napade. Slično


Paukopter, briljantan izum ludog naučnika.

PERFECT WORKS

Xenogears: Perfect Works je knjiga od preko tri stotine strana, koja je izdata od strane producenata igre. U pitanju je maltene prava Xenogears enciklopedija, koja u sebi sadrži sve od osnovnih skica dizajna, do legendi sveta u kom se igra odvija. Ipak, igračima omiljen deo knjige, može se reći i njeno srce je ogromna količina informacija vezanih za samu priču Xenogearsa računajući tu i istorijate svakog lika koji se u igri pojavljuje, praćen portretima. Koliko duboko se išlo u detalje možete videti u tome da je opisano kako su se sreli Yui i Citan, kako je Krelian trebalo da ubije Sophiu, ali se sažalio na nju pošto je bila samo dete... Pored toga detaljno su opisane geografske osobine sveta, socijalne strukture imperija, mnoge druge naučne i istorijske činjenice. Zaista sve vezano za Xenogears je objašnjeno, povezano i ilustrovano. U Perfect Worksu možete naći i svaki oficijelni artwork vezan za igru, kao i mnoge skice likova, Gearova i drugog.

Pravo blago za svakog Xenogears fana, čija vrednost nije umanjena ni izdavanjem Xenosage koja počinje ponovno pričanje istorije celog sveta.

Nažalost, knjiga je izdata samo na Japanskom jeziku. Srećom, po internetu je moguće naći prevod, ali je preporučljivo imati i papirni original.



sistemu sa 1, 2 i 3 AP-a, ovde trošite 10, 20 i 30 jedinica goriva po vrsti običnog napada. Takođe možete praviti komboe i završne udarce, koji zavise od onoga šta lik koji pilotira Gearom zna da izvede u borbi prsa u prsa. Na početku borbe imate nivo napada 0, kada napadnete, nivo se diže na 1 i onda možete da izvedete kombo, koji vraća nivo na nulu. Ukoliko izvedete običan napad, a ne kombo, možete da dignete nivo napada na dva, tri ili na Infinity nivo, koji možete koristiti samo pri kraju igre.

Da biste dopunili potrošeno gorivo samo svratite u Gear Shop u najbližem gradu, a tamo možete i kupiti razne dodatke, nova oružja i slično.

Dakle, u oba slučaja jednostavan (iako možda ne na prvi pogled) i zabavan način borbe, koji se pritom i razlikuje od onoga na što smo navikli u ostalim Japanskim RPG igrama. Sledeći briljantan momenat u igri je muzika koju je radio čuveni Yasonuri Mitsuda (kompozitor muzike i za Chrono Trigger). Mitsuda je izjavio kako je želeo da napravi soundtrack za igru, u kom će moći da se uživa i za vreme igranja, i u vidu



Nijedna igra ne bi bila kompletna bez misteriozno izgledajuće skalamerije.

običnog muzičkog CD-a. Po meni, uspeo je u tome. Svaki predeo u igri ima svoju temu, koja je odlično uklopljena sa vizuelnim doživljajem. Znači, svaka tema je pažljivo napisana i Mitsuda nigde nije žurio. Zvučni efekti ne mogu da se bore sa tako dobrom muzikom, ali su dosta dobri. Kao što obično biva, najlošiji deo je gluma... Međutim, ni ona u ovoj igri nije loša kao u ostalim. Ono što mnogo više nervira je katastrofalno sinhronizovanje sa usnama likova u anime sekvencama. Bukvalno ćete imati osećaj da gledate neki rani film Brucea Leea u kom Mali Zmaj otvara usta pet sekundi, a rečenica na engleskom traje pola sekunde. Srećom, to je jedini problem kod lokalizacije ove igre, koja je odlično odrađena. A lokalizovati igru sa ovolikom količinom teksta, i likova u svakom gradu sa kojim možete da razgovarate nije mala stvar.

Grafički, igra je i tek kada je izašla bila pomalo prevaziđena zbog 2D sprajtova. Iako



Avioni su poznati kao nesigurno prevozno sredstvo.

su relativno detaljni i prilično dobro animirani sa sjajnom paletom boja, užasno su kockasti i pikselizacija smeta naročito kod zuma kada maltene možete prebrojati piksele od kojih je sprajt napravljen. Takođe, jako smešno izgledaju pored odlično 3D modeliranih Gearova, koji i danas izgledaju sasvim dobro, a 1998. godine su bili čudo. Sprajtovi su zato sasvim ok uklopljeni u 3D rotirajuće pozadine (kao u Personi 2), što se meni lično više dopada od prerenderovanih pozadina u FF serijalu. Takođe, velika razlika u engineu igre je mogućnost slobodnog skakanja, koja se retko viđa u RPG-ovima. Možda se mala zamerka može uputiti i usporenju koje je uzrokovano velikim brojem NPC likova u gradovima i tamnicama.

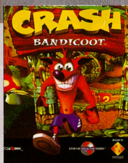
I meni je drugačije dizajniran od FF igara, i iako je njegova lepota stvar ukusa, postoji problem kod funkcionalnosti. Fale jasniji opisi, tako da će vam se desiti da odbacite neki jako moćan predmet, ne znajući čemu on zapravo služi. Neke mogućnosti predmeta ćete moći da provalite promenama u statistikama kada ga iskoristite ili skinete, ali neke statistike čak ne možete ni videti.

Osim ovoga, sve ostalo je sjajno izvedeno i Xenogears je i danas igra koju morate odigrati čak i ako niste fan RPG žanra. Ne samo zbog zabavnosti bitaka, već i zbog retko filozofski i intelektualno angažovane priče, koju je nemoguće ignorisati i koja je jedan od najvećih dokaza da igre nisu i ne moraju biti samo bezumna zabava, već i nešto mnogo više od toga.



Dizajner enterijera ove zgrade mora da je bio religiozni fanatik... Ili je ovo crkva?

Autor: [FORSAKEN DEMON]



CRASH BANDICOOT

1996. godine Playstation je definitivno potvrdio svoj status velike igračke platforme koja negde u to vreme preuzima primat od Seginih i Nintendovih proizvoda. Međutim, sistem nije imao svoju maskotu nalik na Marija ili Sonica sve do pojave Crash Bandicoota koji će se u narednim godinama pretvoriti u franšizu koja je izrodila mnoge kvalitetne naslove za ovu platformu.

Pričica koja prati igru vrti se oko zlog doktora Cortex Vortexa koji na svom ostrvu pokušava da stvori armiju mutiranih životinja. Među zarobljenima se nalazi i Crashova devojka koju naš junak mora spasiti pre nego što ona postane sledeća žrtva.

Crash Bandicoot je jedna od prvih igara za koju se može reći da smeštena u trodimenzionalno okruženje. Umesto do tada korišćenih sprajtova upotrebljena je poligonalna grafika do tada neviđenog kvaliteta. Iako je reč o naslovu prve generacije, Naughty Dog je sasvim solidno iskoristio potencijalne Playstationa. Dizajn nivoa je dobar i šarolik a jedino se na pojedinim protivnicima primećuje nedostatak detalja i boja. Neki specijalni efekti kao što su prozirnost vode deluju jako lepo, a igra nimalo ne pati od usporenja. Naravno, kasniji nastavci izgledaju bolje ali ni ovo nije loše.



U okršaju sa Ripper Roo-om veći problem će vam predstavljati preglednost nego on sam

Izvođenje je izuzetno jednostavno jer je struktura nivoa takva da vam je sloboda kretanja ograničena na 2 smera, i to uglavnom gore-dole (dakle u dubinu ekrana, odnosno prema ekranu) mada je na pojedinim lokacijama nalik na starije dvodimenzionalne avanture Marija i Sonica. Ovakva postavka znači da je element istraživanja i bilo čega drugog osim suve akcije sveden na minimum, ali je zato ovom segmentu posvećena zaista izuzetna pažnja koja je Crasha učinila toliko popularnom igrom. Osim sukoba sa gomilom raznih živuljki na par nivoa ćete iskusiti kako je jahati na divljoj svinji ili bežati od ogromnih kamenčina, nalik na Indijanu Džonsa. Budući da je ovo još jedna od igara starog kova morate voditi računa o životima čiji je broj strogo ograničen. Njih na svu sreću ima u izobilju ali se zato isto tako lako gube, praktično jednim dodirom protivnika. Eliminisanje protivnika izvodi se standardnim naskakivanjem na njih ili vrtenjem koje Crash izvodi kao Tasmanijski Đavo. Većina bonusa se krije u kutijama razbacanim duž svakog nivoa, a neke od njih se nalaze na skrivenim lokacijama do kojih često nije lako doći. Interesantan je i način snimanja statusa koje se može izvršiti samo na bonus nivoima, što možda baš i nije bilo najbolje rešenje. Iako je neosporno jednostavna igra, Crash Bandicoot predstavlja izazov i za starije igrače zbog svoje nimalo bezazlene težine koja daleko nadmašuje kasnije nastavke. Zbog toga je i za kompletiranje potrebno izdvojiti barem nekoliko dana upornog igranja dok je drugi i treći deo bukvalno moguće završiti za par sati.



Crashova devojka je sledeća žrtva poludelog Cortexa Vortexa



Odluke, odluke... neki nivoi su delimično nelinearni



Na Bonus nivoima možete zaraditi gomilu života ali i snimiti poziciju, što je još važnije

Zvučna podloga je dobra, što se odnosi i na zvukove koji su nalik na one u crtanim filmovima ali i na muzičku podlogu koja je uvek u skladu sa akcijom na ekranu.

Iako su kasniji nastavci takođe odlične igre, naše je mišljenje da im originalni Crash u najmanju ruku parira po kvalitetu, najviše zbog daleko većeg izazova. Zbog toga, ako ga niste igrali potrudite se da to makar sada ispravite.

ČAS ZOOLOGIJE

Tokom godina pročitao sam ogroman broj tekstova u kojima je Crash kršten kao pripadnik raznoraznih životinjskih vrsta (najčešće je proglašavan za lisca), ali je retko ko naveo pravi podatak - da Crash pripada bandikutima.

Bandikuti su vrsta sitnih torbara koja naseljava Australiju, Papua Novu Gvineju i Tasmaniju. Veličine su između 25 i 50 cm a karakteristični su po tome što poseduje velike njuške. Boja krzna im je siva, braon ili narandžasta (baš kao i Crashova).



IGRE ZA MOBILNE TELEFONE

Zavisnost od igranja mini-igrica vas od sad neće napuštati čak ni kada ste na ulici, van svoje kuće ili igraonice daleko od svoje omiljene konzole, zahvaljujući vašem mobilnom telefonu!

Sobzirom da su mobilni telefoni toliko napredovali da je sada moguće imati kvalitet slike na nivou džepnih konzola svet video igara se preselio i na njih. Zbog velike popularnosti i raznovrsnosti novih igara za mobilne telefone odlučili smo da napravimo rubriku o njima.

Veliki broj modela mobilnih telefona podržava java igrice. Spisak mobilnih telefona koji podržavaju java igrice je poduži, pa ćemo mi navesti samo neke najpopularnije. (U slučaju da vaš telefon ne pronađete na ovom spisku nemojte očajavati, možda smo ga namerno preskočili.)

Mobilni telefoni koji podržavaju Java igrice:

Nokia: 3410, s30, s40, s60 *
Sony Ericsson: T610, T630, Z600.
Samsung: E700.
Simens: C55, C56, C60, C61, M55, M56, MC60, S55, S56, S57, SL55, SL56, SX1.
Motorola: T720, V300, V500, V525, V600.
Sharp: GX10, GX10i, GX20, GX30.
Sagem: MYV65, MYV75
LG: G5300i, G5400.

* Nokia: S30 S40 i S60? Šta bi to moglo biti?
To su serije mobilnih telefona kako ih je Nokia definisala.

- Serija 30 (s30): Svi telefoni koji imaju ekran u boji veličine 96x65 pixela, kao što su modeli 3510i, 8910i

- Serija 40 (s40): Svi telefoni sa ekranom u boji veličine 128x128 pixela, kao npr. 7210, 7250, 7250i, 6100, 3200, 3100 i mnogi drugi...

- Serija 60 (s60): Ovo su Symbian OS telefoni sa ekranom u boji velicine od 176x208 pixlea, kao npr: 3650, 6600, 7650, 7600.

Ancient Empires

Došlo je mračno doba za Kralja Galmara i njegovo Kraljevstvo Thorin. Zle snage Seath-a, demona senke, su došle do granica Thorina i spremne su za napad. Da stvari budu još gore, Galmarov rođeni brat blizanac, Valadorn, pada pod Seathove demonske čini i okreće se protiv svog brata sa namerom da pokori kraljevstvo. Za Galmara ovo je borba za opstanak i on mora pobediti Valadornove zle snage da bi spasao svoje kraljevstvo Thorin. Tu pocinje vaša uloga.


Fight for your life

U svojoj trupi imate Kralja Galmara koji je jedna od najjačih jedinica koje posedujete i naravno on ne sme biti ubijen. Pored kralja možete regrutovati vojsku koju čine obicni vojnici, strelci, kameni ljudi, čarobnjaci, zmajevi i drugi. Da bi ste mogli bilo koga da regrutujete potrebni su vam zlatni novčići koje dobijate ako posedujete zamak ili neku kućicu. Svaka od jedinica ima svoje karakteristike, jačina napada je određena terenom na kome se nalazite. Voda,



Zamak je najbolje mesto da se sakrijete def lvl 3


Zmaj vs Galmar ko li će preživeti

zemlja, planina ili kucica su mesta kuda se možete kretati i svako od tih polja ima svoj defence level. Zamak ili kućica vam obezbeduju najbolju zaštitu i cak vam posle svakog završenog poteza (turn-a) dodaje još jednu jedinicu. Imate mogucnost da birate u opcijama da li ćete gledati animaciju za napade ili ne. Neprijatelji nisu nimalo naivni i ne zovu se bez razloga Valadornova zastrašujuca Crvena legija. Autori ove igre dobro su se potrudili da naprave veoma inteligentne protivnike. Oni sigurno neće propustiti ni jednu vašu grešku i to svaku bitku čini veoma napetom.

Ovo je potezna strategija. Može se igrati u single player modu, kada prelazite scenario ili možete birati multyplayer i igrati u dva igrača gde postoje dve mape za igru u dvoje. Acient Empires je jedna od najboljih strategija koje su ikad napravljene za J2ME telefone. Grafika je odlična a igra je veoma interesantna, ali ne baš laka. Da bi ste pobedili morate razviti pametnu taktiku (i imati punjač u blizini :)).

Izdavač: Macrospace LTD.
Žanr: Strategija
Ocena: 5/5
Podržani modeli : Nokia s30, s40, s60, Simens SX1, Sharp GX10, Motorola A835, V500, Sagem MZV65.

Balloon-Headed Boy

Rođendan je Balonoglavom dečaku pa je kralj Balona spremio veliku rođendansku žurku u njegovom Balon Zamku. Svi baloni u Balon gradu su pozvani i svi



su veoma srećni, ali noć pre rođendanskog slavlja došla je opasna oluja. Magični vetrovi su uništili Balon grad i da stvari budu još gore počela je kiša žabica koje su besne i napadaju sve oblike života na koje naiđu. Balonoglavi dečak mora da prođe kroz 32 nivoa haosa - da sakuplja cvetiće da bi naduvao svoju glavu, mogao da lebdi i ubija žabice, drži svoju glavu iznad vode i spašava balone, tj. da bi rođendanska žurka mogla da se održi kao sto je planirano.

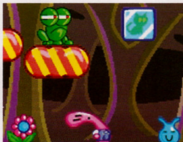
Veoma interesantna pričica u ovoj igrici, ali kada krenete da je igrate ništa od ovoga nećete znati. Prvo što ćete zapaziti je da ustvati nemate pojma šta se dešava. Početni ekran je veoma čudan, ne postoje nikakve informacije ili opcije. Imate samo dvoje vrata i jednu malu tablu sa nacrtanim zvučnikom. Moraćete sami da shvatite da su desna vrata za početak igre a leva za izlazak iz nje i da je tabla ustvari mesto gde možete upaliti ili ugasiti muziku u igri, jer vam niko ne govori čemu služe. Malo konfuzan početak, a



i nastavak igre je isti takav. Filozofija ove igrice je očigledno: naučite igrajući ili učite na greškama. Dalje u igri ste prepušteni sami sebi: da saznajete nove komande i šta sve vaš mali balonoglavi dečak može da izvede. Postoje tutorial nivoi sa vremena na vreme koji vam pokazuju kako da naučite komande i to je sve od objašnjenja koja će te dobiti tokom igre. Zanimljivo zar ne?

Srećom brzo ćete shvatiti da je vaš zadatak da tražite balone i plave zeceve. Kada sakupite dovoljno balona, tužna vrata za izlazak sa nivoa postaju srećna i otključavaju se pa vi tako prelazite na sledeći nivo. Jedna od interesantnijih osobina koje ima vas balonoglavi dečak je da može da naduva svoju glavu i poleti. Naravno da bi mogao da napumpa glavu potrebno je da pokupi mali rozi cvetić. Njih srećom ima baš dosta i svuda i niču ponovo pošto ih uberete.

Grafika je veoma svetla i malo podseća na onu iz SNES igre Yoshi's Island,



sve je lepo uobličeno i šareno. Muzikica nije ništa specijalno. Ako možete da pređete preko koncepta donekle dečije igrice svahtiće te da je Balloon Headed Boy visoko kvalitetna igra i da će vam doneti nekoliko sati zabave.

Izdavač: Morpheme
Žanr: Avantura
Ocena: 4/5
Podržani telefoni: Nokia 3410, s30, s40, s60, Sharp GX10, GX10i, Motorola T720, T720i, Siemens S55.

Eon The Dragon

Kao mladi Zmaj krećete na put kroz 14 različitih nivoa punih misterioznih i smrtonosnih neprijatelja. Od šume Dragons Realm-a pa sve do starog vulkana, morate naći tri, davno izgubljena, dragocena artifakta koja će vam omogućiti mesto među starijim

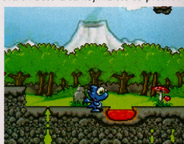


Zmaj a ne može da leti .. koja ironija



Vidi divlja svinja

zmajevima u zmajevom krugu. Borićete se sa opasnim crvima, velikim smrtonosnin pčelama, orlovima i zlim pečurkama i sa još mnogo drugih egzotičnih bića koja baš i ne vole male Zmajeve kao što ste vi. Da bi uspeli da osvojite artifakt treba da pobedite veliku zver (čuvara nivoa), koja se nalazi na prelazu između nivoa, bilo veliku divlju svinju ili vatrenog lava. Treći artifakt osvajate kada pobedite sva tri boss-a sa kojima ste se prethod-



Čuvajte se lave!

no sreli. Igra nije laka kao što na prvi pogled izgleda. Oni sa slabijim nervima bolje da ni ne pokušavaju da igraju ovu igricu. Eon The Dragon je klasična platforma koju ćete igrati bez prestanka dok je ne pređete. Imate mogućnost da sačuvate poziciju do koje ste stigli i da nastavite da igrate kasnije, što će vam sigurno biti potrebno da bi dopunili bateriju vašeg mobilnog telefona. Grafika je dobra, iskorišćen je maksimalni potencijal ovakvih (moglo bi se reći) džepnih konzolica i pomislićete na momente da igrate GameBoy Color.

Izdavač: Cocoasoft
Zanr: Avantura
Ocena: 5/5
Podrzani modeli: Nokia s30, s40, s60, SimensC60, M55, M56, MC60, S55, S56, S57, SL55, SL56, Samsung C100, S300, P400, E700, Motorola T720(i), Sony Ericsson P800, T610, Sharp GX10(i), GX20

LEGENDARNE IGRE

Ime igre:	BUG!
Autor:	FORSAKEN DEMON
Sistem:	SEGA SATURN

Posle briljantnog uspeha koji je postigao Mega Drive tokom devedesetih godina Sega se ambiciozno upustila u izradu 32-bitne konzole koja je trebala da na tržištu bude još dominantnija od svog prethodnika. Međutim velika ulaganja nisu imala pokriće na tržištu, pa je Saturn još 1998. poslat u penziju najviše zbog ogromne prednosti Playstationa koga Sega nikako nije mogla da skine sa vrha. Zbog svega nije ni čudo što je ova konzola gotovo potpuno nepoznata u granicama naše zemlje, a samim tim i mnoge igre vrhunskog kvaliteta objavljene za nju. Pretpostavljate da upravo Bug! spada u tu kategoriju.



Cekpointi su izuzetno dragoceni

Glavni junak avanture je bubac maštovito nazvan Bug, zvezda filma u kome treba da spase svoju čudnu porodicu od Kraljice Cadaver. Nije da je priča na vrhunskom nivou, ali predstavljanje svega kao film (sa sve klapom pre početka) je prilično originalna ideja.

Kada se pojavio jula 1995. Bug! je predstavljao pravu revoluciju, jer je uveo treću dimenziju u žanr jump&run igara i to na zaista maestralan način. Osim standardnog kretanja levo-desno igračima je omogućeno da idu i gore-dole, tj. "u ekran" i "iz ekrana". Pri tome treba napomenuti da to ne podrazumeva apsolutnu slobodu kretanja, kakav je slučaj u današnjim igrama, već hodanje po predefinisanim putanjama što možda najbolje ilustruju slike koje vidite. Iako ovaj koncept sa današnjeg stanovišta nekome može da deluje zastarelo, stvari se mogu posmatrati i na drugačiji način, jer je postignuta praktično savršena preglednost koja vam garantuje da ćete se tokom igre boriti samo sa protivnicima, a ne i sa kamerom, osim u par slučajeva koje ćemo kasnije pomenuti. Samo izvođenje je krajnje jednostavno jer se za akciju na ekranu koriste svega 4 tastera, od kojih skok ima ubedljivo najdominantniju ulogu dok se ostali koriste tek povremeno.



Zar nije sladak?

Međutim, pored revolucionarnog kontrolnog sistema ova igra ima da ponudi još mnogo toga što je svrstava u legende žanra. Prvo, tu je izuzetna grafika koju krase krupni, detaljni i sjajno animirani sprajtovi. Svi protagonisti igre su sjajno nacrtani, a izgled nekih kao što je naš junak sa ogromnim očima ili njegov ljubimac Maggot Dog sigurno će vas nasmejati i učiniti igru još privlačnijom. Sega Saturn je oduvek važio za sjajnu platformu za 2D igre, a Bug! je to definitivno potvrdio.



Krupan plan!



Dueli sa glavnim protivnicima nisu naročito naporni, ali su veoma interesantni

Nažalost, muzička podloga na nivoima nije baš vrhunska i posle kraćeg vremena postaje naporna, ali su zato zvučni efekti zaista fantastični! Svaki kontakt sa protivnicima bubac će prokomentarisati svojim kreštavim glasom koji mu savršeno pristaje. Naši favoriti su "He Shoots, he scooores!" (prilikom ubijanja protivnika), "Help Me!" (kada za dlaku izbegnete

NASTAVAK

Pod "inovantnim" imenom Bug Too! Sega je objavila prvi i do sada jedini nastavak ove igre, koji se takođe pojavio na Saturnu, a kasnije je još sasvim solidno portovan na PC. U odnosu na original nije nacinjeno mnogo promena osim što je grafika za nijansu detaljnija a omogućeno je i igranje udvoje (doduše naizmenično) kao i izbor likova. Iako ne predstavlja revolucionarno izdanje kao svoj prethodnik i Bug Too! spada među bolje naslove koji su objavljeni za Saturn.





Prakticno svi nivoi su nelinearni

opasnost) ili "Woow!" (prilikom dolaska na skrivene lokacije). Nema sumnje, Sega se zaista potrudila da Buga predstavi kao ličnost koju će igrači voleti, a ne samo kao gomilu animiranih piksela.

Nemojte se slučajno zavarati simpatičnim izgledom igre jer je ona zaista teška, ponekad čak i prilično frustrirajuća. Nivoi su neverovatno dugački (poslednji je verovatno najduži u istoriji



Ogromni gušter je definitivno najlakši glavni protivnik

jump&run igara) i prepuni prilika da izgubite dragocene živote čak i ako igrate na easy-ju, a situaciju tek malo olakšavaju check pointi kojih na sreću ima sasvim dovoljno. Ono što je izuzetno lepa osobina Bug!-a jeste njegova nelinearnost. Svaki od ogromnih nivoa se grana u više puteva, tako da ga možete završiti na nekoliko načina. Krajnji cilj je uvek doći do znaka Bug Stopa i sakupiti 100 kapljica rose ako želite odlazak na poseban bonus nivo koji će se aktivirati kada kompletirate svaki od svetova, sastavljenih od po 3



Na bonus nivoima možete zaraditi gomilu poena i po jedan continue

nivoa. Osim toga, u duhu najboljih ostvarenja žanra kao što su igre iz Sonic (koji se uzgred pojavljuje na jednom od bonus nivoa!) i Mario serijala postoji dosta skrivenih lokacija koje dodatno podižu replay value i ne čine igre dosadnim već posle jednog prelaženja.

Red je da na kraju pomenemo i mane, mada ih ima zaista malo. Ako izuzmemo prilično veliku težinu, jedini pravi



Under the sea, under the sea...Za Buga nema prepreka!

nedostatak ovog naslova je ponekad preterani zum kamere zbog čega često nećete videti protivnike u vašoj neposrednoj blizini. Takođe, skokovi u dubinu ekrana su poslovično nezgodni, ali se posle duže vežbe mogu kolikotoliko savladati.

Zaista, prava je šteta što je jedna ovako kvalitetna igra zauvek ostala nepoznata velikom delu igrača, jer u pitanju naslov u kome mogu da uživaju sve generacije.

IGROMER

GRAFIKA	KONTROLE
4.5	4.5
ZVUK	**ZABAVNOST**
4.5	4.5

Ime igre:	Donkey Kong Country
Autor:	SHADOW
Sistem:	Super Nintendo

Otkako je Super Mario Bros. još davne 1985. napravio revoluciju u žanru klasičnih jump&run igara njihova popularnost je tokom narednih godina rasla do neslućenih granica. Međutim, štancovanje na stotine sličnih naslova je sa sobom kao neželju posledicu donelo prezasićenost igrača koji su želeli da vide nešto potpuno novo. Uvidevši to na vreme Nintendo je u kooperaciji sa Rare-om

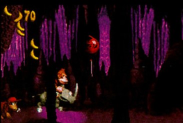


povratak na već predene nivoe je moguć i poželjan

odlučio da oživi svoju staru Donkey Kong franšizu koja je početkom osamdesetih harala na automatima i kućnim konzolama i pokrene novi serijal koji će uneti veliku dozu svežine u pomalo posustali žanr.

Već na početku ovog teksta možemo konstatovati da je plan u potpunosti uspeo jer se po mnogo čemu Donkey Kong Country ekstremno razlikovao od svojih tadašnjih konkurenata. Da počnemo od onoga što se prvo zapaža kada startujete igru, a to je zaista fenomenalna grafika kakve se ne bi postideli ni mnogo snažniji sistemi. Sve je to bila posledica evidentnog truda programera ali i ugrađivanja specijalnog seta čipova u ketridž koji su omogućavali


Za veranje po konopcima i delikatne skokove Diddy predstavlja bolje rešenje od tromog Donkeya



Uz pomoc prijatelja kao što je nosorog Rambi prelaženje nivoa ce postati mnogo lakši zadatak

povećanje realne snage konzole. Umesto klasične crtane grafike Rare je koristio kompjuterski renderovane objekte koji su zatim detaljno animirani što je proizvelo fantastične rezultate. Osim toga, dizajn okruženja je prosto neverovatan - svaki nivo je odlično animiran i prebogat detaljima a po svom izgledu specifičan u odnosu na sve druge, pa nikada nećete imati utisak da se lokacije jedino razlikuju po izmenjenom redosledu prepreka. Najkraće rečeno postignuto je apsolutno savršenstvo 16-bitne grafike.

Daleko od toga da je to sve što ovaj naslov može da ponudi: pored sjajne mogućnosti igranja udvoje (doduše ne u isto vreme nego naizmenično), DKC krase odličan zvuk i izvođenje. Dvojica glavnih protagonista su Donkey Kong i mlađani Diddy Kong koji treba da povrate Donkeyevu zalihu banana koje mu je oteo gusar pod imenom King K. Rool. Naravno, vi ćete u



džangrizavi Cranky ce vam pored gomile primedbi cesto dati i neki koristan savet

svakom trenutku moći da vodite samo jednog od junaka dok će drugi biti samo pratnja dok ga ne pozovete u akciju pritiskom na odgovarajući taster. Tajna uspeha je upravo u njihovom kombinovanju jer je Donkey Kong zahvalniji za eliminaciju protivnika (neke zloće samo on može da ukloni) dok je Diddy upotrebljiviji za izvođenje složenijih manevara zbog svoje brzine i pokretljivosti. Pomoć ovom dvojcu će pružati stari Cranky koji će vam davati korisne savete (uz konstantno gunđanje) kao i Funky koji vas može vratiti na bilo koji od prethodno pređenih svetova, što treba koristiti za gomilanje života. Pored njih u toku samih nivoa ćete nailaziti na razne životinje (sabljarka, nosorog itd.) koje možete iskoristiti kao prevozno sredstvo ali i za dosezanje skrivenih lokacija. Iako se u startu čini prilično lakim, težina Donkey Kong Countryja ubrzo počinje rapidno da raste, tako da ćete na neke od kasnijih nivoa trošiti jako puno vremena (a bogami i živaca). Ni sama avantura nije kratka jer ukupno postoji čak 33 nivoa i gotovo 70 skrivenih lokacija pa nije ni čudo što je implementirana mogućnost snimanja pozicije, koja je u to vreme bila prilična retkost.
Za zvučnu komponentu igre imamo samo pohvale jer je zaista na nivou grafike. Muzika je slušljiva i u skladu sa dešavanjima na ekranu (mada je uglavnom u drugom planu) dok su efekti fantastični.

Zaista je teško izreći neke zamerke igri koja je ostvarila tiraž od gotovo 10 miliona kopija i važi za jedan od najboljih naslova



plivanje definitivno nije jača strana majmunskog roda, ali se Diddy i Donkey dobro snalaze

objavljenih za Nintendovu 16-bitnu konzolu, ali bismo ipak pomenuli dve. Prva primedba se odnosi na činjenicu da je par nivoa frustrirajuće teško a druga na potpuni izostanak options menija, što znači da nepostoji mogućnost proizvoljnog podešavanja kontrola kao ni odabir težine.

Priznaćete ipak da su ovo gotovo zanemarljive mane, pa stoga ovu igru preporučujemo apsolutno svima, jer ni posle 10-tak godina od objavljivanja nije nimalo izgubila na svom šarmu. A to je priznaćete odlika samo stvarno velikih ostvarenja.

IGROMER	
GRAFIKA	KONTROLE
5	5
ZVUK	ZABAVNOST
5	5


LARA CROFT
TOMB
RAIDER
the angel of darkness™

TOMB OF THE ANCIENTS REVISITED

Kako krenete napred roba će se poplaviti, plivajte gore i prođite kroz rupu na plafonu u gčavnu sobu. Skroz na vrhu možete udahnuti vazduh i pokupiti par zavoja. Zaronite nazad i nađite rupu kroz koju ste prošli kada ste počinjali nivo. Kada prođete kroz nju iznad će biti polomljeni most. Plivajte još malo do izlaza.

ARCHEOLOGICAL DIG SITE REVISITED

Trčite napred i popnite se nakutiju. Preskočite ogradu i idite do vrata na desnoj strani.

LEVEL 15: THE GALLERIES UNDER SEIGE



Idite stepenicama koje se nalaze iza kompjutera i vratićete se nazad u Luvr. Izvucite oružje i nastavite gore. Uslediće cut-scena. Nekoliko neprijatelja će baciti otrovan gas. Nastavite gore i ubijte neprijatelje. Kada skrenete iza ćoška videćete gas kako izlazi iz jednih vrata. Treba vam gas maska da bi nastavili.

Upucajte neprijatelja na suprotnoj strani i uzmite njegovo oružje. Idite do sobe gde ste ranije isključili lasere i ubijte neprijatelja. Na kraju skrenite levo i ubijte još jednog neprijatelja, posle se popnite stepenicama. Vratili ste se do kancelarija. Ubijte neprijatelja na kraju hodnika i uđite u prva desna vrata. Iza staklenih vrata se nalazi vitrina sa gas maskom. Takođe do ovog momenta Lara je naučila tehniku brzog trčanja(sprint). Sprint se aktivira sa R2.

Uzmite gas masku. Pojaviće se zelena skala koja označava koliko dugo možete da budete u zagađenom vazduhu. Izađite iz sobe i idite levo kako bi sišli dole. Izađite kroz vrata na dnu i ubijte neprijatelje u dvorani. Prođite kroz vrata na levoj strani, tu ubijte sve neprijatelje. Otrčite do levih vrata kada prođete napašće vas još neprijatelja. Siđite niz stepenice u glavnu prostoriju.



Prođite kroz otvorena vrata i pogledajte cut-scenu.

LEVEL 16: VONCROY'S APARTMENT

Posle cut-scene Lara odlučuje da ponovo poseti VonCrojev stan kako bi pronašla još koji trag. Na ovom nivou postoji bag koji se nejavlja uvek, ali budite pametni pa snimite odmah na početku. Bag se manifestuje nestajanjem oružja iz inventara. Ovo se dešava pri promeni oružja.

Prvo pretražite sobu kako biste našli municiju. Kada pokupite štap za kretanje uleteće neki čovek. Izvadite oružje i posle par pucnjeva on će pobeći. Nastavite sa pretragom prvog sprata. Na kompjuterskom stolu se nalaze podaci o Lux Veritatais-u i o slikama.

Razvalite vrata iza stepenica i Lara će ojačati. Pokupite predmet na polici. Idite gore. U kupatilu se nalazi municija i prva pomoć. Idite stepenicama da biste ušli u spavaću sobu. Tu se nalazi još municije i prva pomoć. Na stolu se nalaze korisne informacije. Siđite spiralnim stepenicama i



izađite iz stana. Prođite kroz prednja vrata. Pazite na lasere. Prvo idite niz hodnik suprotan laserima i gurnite vrata. Pokupite municiju i prvu pomoć. Okrenite se i izađite.

Desno od vas su vrata. Unutra se nalazi osoba koja želi Larinu smrt. On će pripucati kroz zid. Napunite ga olovom i prođite kroz zid. Pokupite čokoladu, njegoc pištolj i municiju na podu. Vreme je za preskakanje lasera.

Sve lasere u hodniku možete preskočiti prostim skakanjem u stranu(sideway jump). Kako zađete iza ćoška eksploziv će se aktivirati. Skrenite desno i pažljivo skočite niz stepenice do dela gde se nalaze pukotine na šipkama(rails). Na stolu se nalazi prva pomoć i municija ispod stepenica. Ovo je dobro mesto za snimanje igre. Popnite se nazad uz stepenice do hodnika iza vatre. Tamo se nalazi još lasera. Na kraju hodnika se takođe nalazi neprijatelj.

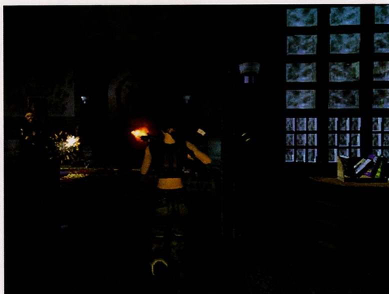


Laseri se aktiviraju po prolasku pored njih tako da blokiraju put nazad. Posle prve grupe lasera nalazi se municija. Trčite napred do vrata na levoj strani kako vas neprijatelj ne bi napao. Pokupite municiju i otrčite do desnih vrata. Sada dolazi nezgodan deo. Lara ni sa dalekometnim oružjem nemože da pogodi neprijatelja, zbog toga sačekajte da se laseri ugase i preskočite preko jednog koji ostane i brzo se sakrijte kod levih vrata. Ovo se može izvesti u jednom skoku. Snimite i izađite kako bi se borili sa neprijateljem. Kada ga ubijete pogledajte cut-scenu.

LEVEL 17: THE MONSTRUM CRIMESCENE

Ispostavilo se na je Bouchard prevario Laru. Sledeća destinacija je Prag. Ova lokacije takođe omogućava slobodno kretanje(jedino vas po koji stražar može sprečiti u šetnji). Preko puta početne tačke se nalaze crvena kola i novinar. Popričajte sa njim, u ovom razgovoru možete po vašoj želji birati odgovore, ali ja vam preporučujem sledeće:

1. The big one with the snow on top?
2. Just tell me what you have on the art dealer.
3. You say he found something? A painting perhaps?
4. Keep talking until the money runs out.
5. All of them?



Posle razgovora proverite knjigu. Pročitaćete sledeće "Look at Vasiley's premises for the engraving". Iza novinara se nalazi mala ulica, otrčite tamo i ubijte siledžiju. Ostaviće vam čekić. Protrčite pored novinara i fontane u uličicu na suprotnoj strani. Ubijte neprijatelja. Dok trčite naći ćete zatvoren otvor na zemlji. Orvorite ga sa čekićem. Uđite i krenite napred da bi se učitala sledeća oblast. Otrčite do kraja tunela i skrenite desno. Jedan deo zida desno od vas je razvaljen, prođite kroz taj deo. Popnite se



stepenicama, i uđite u sobu na vrhu. Pogledajte cut-scenu. Lara će lisicama zavezati Boucharda i ispitivaće ga. Opet imate slobodan izbor odgovora.

Moje preporuke:

1. A psycho huh?
2. The Cabal? Not the Mafia?
3. So they were working together?
4. Killed like Vasiley you mean! Why does Eckhardt do that to the bodies
Bouchard, and what does he want the paintings for?
5. A Lux Vertatis vault?

Dobićete novi zadatak koji glasi "Locate the vault of trophies" tj. nađite kriptu(podrum) sa trofejima.

Prođite kroz vrata u sobi Lara će se naći u sobi puinoj artefakta. Popnite se spiralnim stepenicama i otrčite do zadnjeg dela sobe. Tamo se nalazi ormančić koji treba da gurnete napred. Lara će ojačati. Popnite se na taj ormančić i podignite se gore. Zatrčite se i skočite na platformu prekoputa. Tako skačite po platformama sve dok ne naiđete na lanac, povucite ga kako bi otvorili kabinet na donjem spratu. Vratite se dole i pokupite prvu pomoć. Opet se vratite do vrha.

Još jedan lanac se nalazi preko puta prvog. Povucite ga da bi pomerili kabinet. Povlačite lanac sve dok na satu ne zasvetli broj 3. Nekada se lanac zaglavi pa da bi ga odglavili povucite prvi ponovo pa se vratite na drugi. Posle ovoga vratite se na donji sprat i



naći ćete sat iza stola. Okrenite skazaljku na 3. Sat na podu će se pretvoriti u stepenice. Siđite niz njih. U kancelariji priđite stolu i pokupite parče papira. Na njemu se nalazi šifra koju unosite na panelu pored slike. Šifra je 31597. Slika će se iskriviti, pokupite predmet. Vratite se preko stepenica i izađite iz sobe.

Sobu gde ste ostavili Boucharda naći ćete praznu. Izađite iz sobe i krenite ka izlazu, kako budete prošli pored jednih vrata sa leve strane iz njih će Bouchard ispasti mrtav. Na njemu ćete naći ključeve.

Idite niz stepenice i levo od vas će biti crvena vrata. Iskoristite ključeve, prođite kroz vrata i idite do glavne ulice. Kako se popnete uz stepenice novinar će vas čekati. Popričajte sa njim. Posle razgovora sledi cut-scena.

LEVEL 18: THE STRAHOV FORTRESS

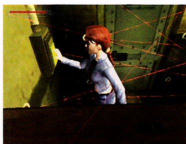
Ovo je još jedan nervirajući nivo. Za početak pretrčite sobu i uđite prikolicu. Uzmite prvu pomoć. Kako budete krenuli prema vratima od garaže, magnet će pomeriti prikolicu. Prođite dve prikolica, iza njih će se nalaziti još jedna na koju treba da se popnete. Kada se popnete idite do kraja. Kada



ste na kraju naskočite na one dve prikolice koje ste prvobitno obišli.

Idite do levog kraja tih prikolica i primetićete cev spojenu sa belom strukturom(građevinom). Skočite tamo. Sada se zatrčite i skočite na zid sa larine desne strane. Ovde budite tihi. Spustite se niz merdevine, šunjajte se do drugih merdevina koje se nalaze na kraju sobe. Popnite se, i uđite na vrata sa leve strane. Provucite karticu kroz čitač i uđite. Tu se nalaze dva stražara koja će vas primetiti.







Ubijte ih. U ovoj sobi se nalaze merdevine sa desne strane koje vode do vrata. Kroz njih će izaći stražar, ubijte ga. Posle prođite kroz vrata i pritisnite prekidač koji će pomeriti magnet. Vratite se niz ,erdevine. Idite do zadnjeg dela sobei popnite se merdevinama. Dođite do sobe gde se nalaze kontrole magneta. Sledi cut-scena.

Izađite i idite do prizemlja. Tu ćete naći zelena vrata. Uđite i ugledaćete okruglu sobu sa gomilom kutija. Dotrčite do ograde pored koje se nalaze kutije.

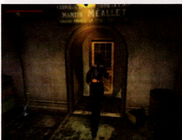
Gurnite kutiju koja se nalazi sa leve strane ograđene oblasti sve to kule od kutija. Kutiju sa desne strane vrata gurnite gore pa levo kako bi dotakla desnu stranu kule od kutija. Lara će primetiti cev na koju može da se popne. Popnite se na kulu od kutija i polako šetajte do kutija koje dodiruju ogradu. Lara će se spustiti za jednu kutiju niže. Malo ovucite kutiju ispred vas unazad. Popnite se preko nje pa je gurnite napred koliko možete. Sada stanite na nju i povucite unazad najvišu kutiju. Dođite do prednje strane te kutije i gurnite je skroz do kraja tj. do ograde. Lara će ojačati. Nemojte preskočiti ogradu, prvo nađite dve kutije koje se nalaze jedna na drugoj.

Povucite ih unazad pa se popnite na njih. Lara će primetiti ograđenu belu zgradu. Skočite tamo. Ovde okrenite ventil. Gas koji je izlazio iz cevi će stati. Vratite se do kule kutija i pređite preko ograde koristeći cev. Kada pređete ogradu videćete nekoliko pasa, ubijte ih. Lara će dobiti predmet sa kojim može da isključi struju sigrunosnog prozala do Bio-Kule(Bio-Dome). Tu se nalaze i merdevine koje vode do kontrolne



sobe. Povucite polugu. Odgledajte scenu u kojoj pile seku kamene ploče i udaraju u cev. Okrenite Laru i popnite se do grede.

Pređite gredu do mesta gde je pila udarila u cev. Skočite do mesta između pile i cevi. Cev je zasečena taman toliko da možete da uđete u nju. Idite do kraja i odgeldajte cut-scenu.



Nastavite napred pa siđite u sobu. Ubijte stražara. Pokupite njegovu indentifikacionu karticu. Izvucite pištolje i idite prema kraju sobe, Lara će nanišaniti boce sa gasom. Pucajte u njih, točak će proći kroz lasere i aktivirati eksploziv.

Idite u sobu na kraju hodnika dalje od lasera. Tu se nalaze tri stražara.Ubijte ih pa proverite kompjuter. Pokupite predmete i ispitajte kabinete. Posle pritisnite prekidač i odgledajte scenu.

Vratite se do lasera. Pored lasera tu su i mine tako da morate biti pažljivi. Pokupite pištolj na polici. Skočite do naslaganih osovina pored prvog lasera. Skočite na pod pored mine. Popnite se na male drvene lestvice pored lasera. Preskočite laser. Još jedna mina se nalazi na drugoj strani. Još jedan skok i završili ste sa laserima. Sledeća soba će vam izgledati poznato. Sa desne strane se nalaze zelena vrata koja su ranije bila blokirana sa plavim laserima. Više nisu tako da možete da prođete dalje.

LEVEL 19: THE BIO-RESEARCH FACILITY

Idite napred kroz vrata i pored fontane. Tu se nalazi baštpvan. Popričajte sa njim. Razgovor se završava tako što Laru poprska pesticidima. Od sada morate da pazite na biljke ljudožderke. Iza biljaka na kraju sobe blizu vrata se nalazi municija. Pritisnite prekidač na skulpturi kod fontane. Figura će se pomeriti. Vratite se do ulaza u sobu i idite desno kroz otvor pored stepenica.

Pratite stazu do merdevina. Popnite se i uzmite municiju. Pritisinte prekidač. Ovo će otključati vrata na kraju sobe sa fontanom. Vratite se tamo. Prođite kroz vrata i pritisnite žuto dugme. Idite u sledeću oblast. Ovde se nalaze tube sa čudnim stvorenjima. Ona će napasti Laru. Ubijte ih.





Popnite se stepenicama i u desnom delu sobe, tu će biti još stvorenja. Ovde se nalazi i municija. Uzmite je i vratite se dole. Otrčite do para stepenica preko puta. Još stvorenja. I ovde pokupite municiju. Nađite blatnjavo mesto, u blizini se nalazi cev. Popnite se i idite do dva ventila, okrenite ih. Vratite se nazad preko cevi. Pod ispod tuba se otvorio.

Idite do tube i uskočite. Lara će upasti u vodu. Isplivajte i dođite do vrata. U sledećoj sobi Laru dovedite ispred merdevina, sklizinite dole i uhvatite se za merdevine pre nego što padnete skroz dole. Na vrhu merdevina pokupite prvu pomoć i nastavite kroz sledeća vrata. Pratite tunel do stepenica. Otvorite vrata i brzo upucajte neprijatelja. Nemojte ulaziti u vodu ako nemorate jer je puna opasnih riba koje nemožete ubiti.



Nastavite do polomljene dela staze i skočite dalje. Popnite se gore stepenicama do merdevina. Popnite se po municiju pa se vratite niz merdevine. Skočite nazad preko pukotine do stepenica. Idite skroz napred do cevi. Skočite na nju. Pokupite muniziju i okrenite ventil. Ovo će isključiti paru. Vratite se nazad i ponovo prekočite pukotinu. Pripijte se uz zid i tako dođite do cevi. Popnite se i idite uz cev prema levoj strani i podignite se kada budete mogli. Trčite i skočite prema platformi sa šipkama.



Nemojte se popeti merdevinama nego dođite do drugih merdevina koja vode dole. Pritisnite žuto dugme. Uđite i pritisnite još jedan prekidač kako bi ste nastavili dalje. Tamo se nalazi municija,stepenice i vinova loza(koja je živa). Popnite se stepenicama. Povucite sto ispred nekoliko slika. Svaki diagram govori kako treba da namestite ventile kako biste sasušili(ubili) vinovu lozu. Samo jedan diagram je pravi i to onaj sa cvenim iks(X).

Okrenite prvi,drugi i četvrti ventil gledano od leva prema desno. Posle povucite polugu blizu njih i gledaj kako vinova loza umire. U sledećoj sobi prikazaće se scena u kojoj vidite izgled cele sobe. Vi treba da dođete do mrtvaca na vrhu. Izvucite oružje. Idite desno i ubijte čoveka u zaštintnom odelu. Pokupite njegovu indetifikacionu karticu.

Idite do centralne oblasti i popnite se merdevinama. Na vrhu idite levo do stepenica. Na vrhu su vrata koja Lara nemože da otvori. Nastavite napred i skočite preko platforme na krovu. Na zadnjoj platformi na krovu skočite i uhvatite se za rupu u ogradi. Izvadite pištolje i ubijte neprijatelja. Lara će reći da nemože da skoči dalje. idite oko drveta i pratite malu stazu i skočite preko male rupe. Kada pređete preko pokupite prvu pomoć i Lara će ojačati. Vratite se do veće rupe koju sada možete da preskočite(morate biti precizni jer je rupa stvarno velika).



Trčite oko biljaka da biste se ubrzali i skočite sa samog kraja ivice. Lara će se uhvatiti za ivicu preko. Nastavite dalje do drveta prekrivenog travom. Idite gore. Pogledajte scenu. Nastavite dalje i pokupite karticu sa tela mrtvog stražara. Na kraju se nalazi municija. Još jedna kartica vam nedostaje. Vratite se do mesta gde ste preskakali veliku rupu. Postoje dva načina da dođete do zadnje kartice. Ja ću vam reći sigurniji. Idite dole do merdevina u centru sobe i idite iza ćoška. Preskočite rupu. Ubijte stražara. Uzmite mu karticu i municiju. Siđite dole koristeći merdevine.

Na prizemlju preko puta centralnih merdevina se nalaze vrata. Iskoristite kartice. Otvoriće se vrata i učitaće se nova lokacija. Idite niz stepenice, pa iza ćoška sve do male sobe. Pritisnite žuti prekidač i trčite do slične male sobe. Spremite se za veliko iznenađenje.

LEVEL 20: THE SANITARIUM

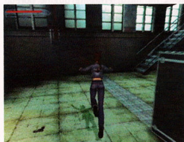
Ovde srećete Kurtisa sa kojim igrate sledeću deonicu.





Na ovom nivou prvo pokupite municiju i spustite se niz ivicu do oblasti ispod. Pokupite još municije i skočite do merdevina. Na dnu idite desno i skočite do centra prekoputa. Prođite pored vrata i spustite se niz ivicu. Naći ćete pilule. Pokupite ih. Idite dalje i opet se spustite. Spustite se u metalni otvor i podignite žuti poklopac. Spustite se niz dvoje merdevina. Skočite na platformu preko. Uđite kroz vrata i budite spremni na uvrnute stvari.

Ubijte ludaka koji ide prema vama. Nastavite niz hodnik. Cut-scena. Pokupite municiju i nastavite dalje. Još jedno čudno stvorenje. Na kraju hodnika kroz otvorena vrata naići ćete na čoveka. Razgovarajte sa njim. Posle razgovora izađite iz sobe. Idite desno i pokušajte da otvorite vrata. Kurtis će iskoristiti njegovu specijalnu moć da sazna šifru 06289. Trčite dalje do oblasti koja izgleda kao kavez. Ubijte neprijatelja. Nastavite niz hodnik. Ubijte još jednog neprijatelja. Prođite kroz vrata.



Ubijte neprijatelja. U sobi desno je još jedan zajedno sa čokoladom. Kada nastavite dalje naići ćete na restoran. Ubijte neprijatelja u narandžastoj jakni. Još jedan će se pojaviti. Posle pokupite predmete i municiju, ali pazite na kablove sa strujom.

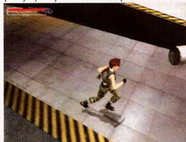
Ako pogledate preko puta restorana se nalaze vrata sa brojem na žutom papiru. Zapamtite broj. Ubijte još neprijatelja dok budete skretali iza ćoška. Tamo ćete naći bela vrata, uđite. Pokupite municiju i indetifikacionu karticu sa tela mrtvog naučnika. Vratite se do restorana. Trčite oko ćoška do vrata blizu ograđene oblasti, iskoristite karticu. U kuhinji ubijte neprijatelja koji se nalazi u sobi desno.





Vratite se do stepenica i popnite se. Na vrhu uzmite prvu pomoć iza vas i pratite put i preskočite rupu. Naići ćete na malu kontrolnu tablu. Unesite 38471. Siđite niz rupu i doći ćete u kuhinju. Idite kroz novo otvorena vrata(vrata sa žutim papirom). U sledećoj oblasti se nalazi labaratorija. Idite desno i odlgedajte scenu. Ubijte neprijatelja koji dođe iza ćoška. Posle idite tamo. Na kraju je kapija koji možete da razvalite.

Čučnite i puzite dalje. Kada Kurtis ustane skočite do sledećeg mesta za puženje. Doći ćete do labaratorije. Pomerite sanduk i nastavite dalje puzeći. Opet skočite di sledećeg mesta za puženje. Opet scena. Izvucite pišolj i pucajte u rezervoar pored ventilatora. Priđite do prekidača i pritisnite ga. Zaustavili ste ventilator. Nastavite dalje puzeći. Pratite zver do sledećeg prostora. Od tamo idite desno i dole niz stepenice.



LEVEL 21: MAXIMUM CONTAINMENT AREA

Trčite napred pored sobe do metalnih vrata. Od vrata na kraju hodnika idite desno i zaustavite se kod zadnjih metalnih vrata. Kurtis će opet iskoristiti specijalnu moć da vidi šifru 17068. Šifra je se iskorišćava u sobi koju se na početku protrčali. Ova šifra će otključati metalna vrata kod kojih je Kurtis dobio šifru.

Idite tamo. Iza prvih vrata se nalazi mrtvac. Izađite kroz vrata i idite do sledećih levo. Pokupite čokoladu i Indetifikacionu karticu. Neprijatelj će se pojaviti. Ubijte ga i izađite. Idite levo niz hodnik. Iskoristite karticu i nastavite dalje.

Niz hodnik do male sobe u kojoj se nalazi muicija i krevet. Pojaviće se par neprijatelja. Ubijte ih i od sobe sa municijom idite levo kroz dupla vrata. Učitaće se sledeća oblast. U sledećem delu skrenite desno i otvorite prva vrata levo. Pored vas će protrčati zver. U mrtvačnici je neprijatelj. Ubijte ga pa izađite. Skrenite levo i trčite napred.

Još jedan neprijatelj. Ubijte ga pa se brzo okrenite i ubijte još jednog neprijatelja. Kako budete trčali naći ćete mesto gde je otišla zver. Lezite i puzite za njom. Idite levo pa nastavite iza ćoška i do vrata za koja vam treba kartica.



KURTIS' BOSS FIGHT

Izbegavajte napade i pucajte, uskoro će zver pokleknuti ali neće biti mrtva. Kada ustane zver će otrčati u otvor. Posle toga će zver da se pojavljuje nasumice iz otvora u sobi. Posle 5-6 padova Kurtis će zabosti bodež u zver i tek tada će biti zaista mrtva. Pritisnite prekidač na mašini koja je u sobi. Scena.

LEVEL 22: AQUATIC RESEARCH CENTER

Opet kontrolišete Laru. Ona i Kurtis su se dogovorili da rade zajedno. Pritisnite žuti prekidač na zidu i uđite unutra. Budite pažljivi u ovoj sobi, jer su tu dve mašinke koje se aktiviraju na pokrete. Nemojte da silazite niz merdevine.

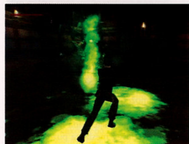
Idite levo od Lare i spustite se niz ivicu. Ispred levo od Lare se nalazi mesto za puzanje.(trougao,napred i L1) Na drugoj strani se nalazi ventil, okrenite ga.

Soba će se napuniti dimom što će zbuniti mašinke. Lara je sada sigurna, ali ipak



nemojte prilaziti blizu mašinkama. U zadnjem delu sobe popnite se uz cev, preko te uhvatite se za drugu cev desno. Posle se uhvatite sa ivicu i nastavite do prolaza. Spustite se dole. Nastavite niz hodnik dole do stepenica. Pritisnite žuti prekidač.

Otkriće vam se sigurnosna kamera. Pojaviće se još mašinki. Idite u sobu pored kamere i izvucite oružje. Pucajte u boce. Nastavite dalje i pritisnite prekidač koji je iza mašinki. Idite kroz vrata. Popnite se merdevinama. Nastavite hodnikom, nova oblast će se učitati.



Idite gore stepenicama kroz vrata. Lara će pogledati ekran. U vodi se nalaze one opasne besmrtne ribe. Idite desno tamo će biti malo jezerce iza ograde. Uskočite i plivajte do polomljenog prozora i posle idite levo. Pritisnite prekidač. Ovo će delimično povratiti struju. Plivajte dalje u sledeću sobu ka tlu(površini).

Izdađite iz vode. U ovoj sobi se nalazi prva pomoć. Pokupite je i pritisnite dugme, pa se vratite kroz vrata. Pratite stazu do glavne sobe. Vrata na suprtotnoj strani sobe su sada otvorena. Priđite kroz njih, pratite tunel do žutog prekidača. Pritisnite ga i nastavite dalje. Ovde se nalazi još jedan žuti prekidač koji vam otkriva kameru. Proverite sobu pa idite na drugu stranu pritisnite prekidač i vrata od lifta će se otvoriti. Uđite u lift i pritisite prekidač da idete dole.

Pratite stazu niz stepenice i u sobu na dnu. Pritisnite prekidač u ovoj sobi i struja će se u potpunosti vratiti. Vratite se gore liftom u glavnu oblast. Kada Lara uđe scena počinje pokazujući sve stvari koje su sada proradile. Idite stepenicama desno. Ovde se nalazi kran sa kofom. Povucite kofu skorz nazad na stazu. Pritisnite dugme pored. Kofa će skliznuti do suprotnog kraja. Sada gurnite kofu skroz

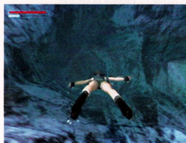


napred. I gurnite je ispod cevi za odvod.

Povucite polugu i kofa će se napuniti komadićima mesa. Pokupite je i stavite natrag na stazu. Pritisnite dugme pored. Lara će ojačati. Kada stigne do suprotnog kraja gurnite je ponovo na kran. Ovo će biti mamac za ribe. Vratite se nazad niz stepenice. Vratite se do malog jezerceta pored ograde.

Popnite se stepenicama i posle merdevinama. Na vrhu se nalaze dva velika dugmeta. Pritisnite oba da vidite oblasti ispod vode. Obratite pažnju na vrata 1 i 2. Izađite na vrata i idite dole. Ovde su neke cevi. Pređite preko njih.

Na vrhu cevi pritisnite ukoso gore da Lara pređe preko ivice. Videćete žicu sa njene leve strane. Kada dođete tamo spustite se. Dođite do ivice i pritisnite



dugme. Pojavuće se platforma koja će vas prebaciti na drugu stranu. Pređite kroz vrata. U toj sobi se nalaze vrata direktno ispred. Pritisnite prekidač i uđite. Kada se vrata otvore ubijte neprijatelja i ispitajte police levo i desno. Takođe tu se nalazi riba mutant koja je na svu sreću zarobljena. Izađote i idite desno. Pritisnite prekidač koji će meso spustiti u vodu.



Idite napolje i uskočite u vodu gde je pre bila riba. Iako riba jede mamac budite pažljivi. Plivajte do prekidača 1 pritisnite ga. Ovo će otvoriti rupu u podu, sada plivajte do tunela 2. Plivajte gore, na vrhy će biti cut-scena. Pritisnite prekidač na zidu i plivajte do glavne sobe. Vrata u sredini su sada otvorena. Zaronite dole.

LEVEL 23: THE VAULT OF TROPHIES

Odplivajte iza ćoška i izbegavajte šiljke u zidovima. Na raskršću idite napred pored šiljaka. Onda skrenite levo i uđite u struju. Na levom zidu primetićete čudnu površinu. Malo mesto kroz koje možete da plivate se tu nalazi. Idite dole pa desno i pravo do raskršća. Idite desno i izađite po vazduh. Zaronite i idite pravo kroz drugu granu raskršća.

Tamo je zi na kraju koji Lara može da gurne. U glavnoj sobi plivajte gore i napred do slike koju Lara može da pročita. Gurnite taj zid da bi našli još jednu sobu sa vazduhom. Sveska i slika su vam dali trag o ujedinjenju dva brata, ali koje dve statue su braća. Ako ste obratili pažnju znaćete koje su statue braća. Vasiley i Limoux su braća. Pvucite lance





kod ove dve statue i plafon će pasti. Plivajte gore iznad slike po vazduh.

Idite nazad i pređite kroz srušen plafon. Cut=scena. Trčite napred i spustite se niz prvu ivicu. Napred se nalazi deo plafona koji ide gore-dole i može vas zgnječiti. Protrčite pored, na kraju se nalazi soba sa lilavim gasom pri dnu i prekidačem sa desne strane. Mala platfroma će se podići. Morate skakati na prave platforme pre nego pro propadnu. Skočite na drugu



levu, pa na dve ispred nje. Nastavite napred.

U sobi na kraju se nalaze razni oklopi,police sa knjigama itd. Kod ognjišta je poluga, povucite je i Lara će ojačati. Pored toga zavoji će se pojaviti na mestu police sa knjigama. Priđite stolu i pojaviće se ikonice kostira i sveske. Pogledajte svesku radi novih informacija. Izbegavajte neprijatelje i idite na suprotan kraj sobe. Povucite lanac da bi podigli tapiseriju. Popnite se na zid iza nje. Na vrhu popnite se na polomljen plafon. Sočite gore i rukama se prebacite do drugog kraja. Spustite se na metalni kavez. Kavez će pritisnuti prekidač koji će pomeriti policu sa knjigama. Siđite dole i pokupite sliku iza police. Vatra u ognjištu će se ugasiti.

Mesto za puženje je sada otvorilo. Idite kroz vrata u vodu i pratite tunel. Kada dođete do velike sobe plivajte gore i gledajte cut-scenu.

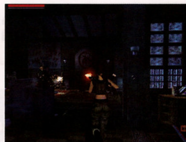
LEVEL 24: BOAZ RETURNS

Napada vas žena-mutant. Kurtis pomaže Lari da pomogne i ostaje da se bori. Nišanite lice i pucajte ga dok joj iz leđa neizađe neka vrsta prskalice za otrov. Sada pucajte u to. Prskalice mogu da se unipte samo dok ispaljuju otrov. Kada joj uništite sve četiri prskalice pašće mrtva. Posle smrti sledi cut-scena.

Još uvek nije mrtva sada je leteća buba. Ovde nema posebne tatike samo je pucajte dok neumre.

LEVEL 25: THE LAST DOMAIN

Vraćamo se na Laru. Proverite svesku. Morate naći Eckhardovu Labaratoriju.





Idite kroz prvu pukotinu(otvor) desno. Lara će skliznuti dole, Skočite do sledeće stabilne podloge. Skačite sve do kraja i pritisnite prekidač. Lara će ojačati. Okrenite se skočite do mosta i nastavite dalje do glavne sobe. U glavnoj oblasti sledeća vrata desno su otvorena. Uđite i pokupite predmete. Vratite se nazad. idite do kraja i pritisnite prekidač. Ovo će otvoriti vrata. Skačite po platformama požurite jer će se vrata zatvoriti posle izvesnog vremena. Na supptrotnoj vrati tim vrata se nalazi ognjište. Skočite na prvu platformu pa na merdevine levo. Popnite se do još jednioh merdevina. Trčite i skočite preko srušenog mosta.

Skliznite dole i skočite do obližnje ograđene oblasti. Pritisnite prekidač. Siđite niz ivicu. Trčite i skočite do stepenica i priđite vratima. Zapaliće se i prepoloviti. Ovo je kraj nivoa.

LEVEL 26: ECKHARDT'S LAB-THE FINAL LEVEL

Idite napred do kraja. Tu je spust sa sečivima. Levo je ivica. Idite spustom, ali skočite levo pre sečiva. Odavde preskočite





jamu kako bi došli na drugu stranu. Utrlite u sobu tj, labaratoriju.

U ovoj sobi se nalaze tri alhemička 'phial'(primedba autora nisam skontao šta je ovo).

Nemojte ulaziti u vodu jer je vrela. Idite uz stepenice blizu drvene strukture. Iza ćete naći zavoje. Pored zavoja na stolu je prvi phial.

Povucite polugu blizu strugotine na podu. Popnite se desnim merdevina. Trčite levo i pokupite prvu pomoć. Spustite se dole i ponovo se popnite merdevinama. Nekoliko kostura će vas napasti. Skočite ka podignutom kavezu i jedan deo će pasti. Snimite u kavezu. Pokupite drugi phial. Ako ostanete u kavezu bićete spušteni u velu vodu.

Popnite se na vrh kaveza i voda vas neće dotaći. Potražite rupu za puženje. Unutra se nalazi zadnji phial. Zifovi u ovoj rupi su penjivi. Popnite se uz zid suprotan rupi kroz koju ste puzili. Na vrhu skočite unazad i gurnite kosture u rupu.

Otrčite do drvene strukture i stavite prvi



phial unutra. Popnite se merdevinama na drugi sprat i stavite drugi. Siđite dole treći stavite blizu vrele vode. Kada to uradite voda će se ohladiti. Skočite u vodu kod poslednjeg slota.

Na dnu se nalazi zadnji bodež/kristal koji Kurtis traži. Pokupite ga i vratite se nazad. Vrata sa desne strane sobe su se otvorila. Idite tamo i na kraju će te naći još jedna vrata. Snimite. Finalna borba dolazi. Trčite do centra radi cut-scene.

BOSS ONE: ECKHARDT

Nemojte prilaziti barijeri oko njega. Slaće talase struje ili vatre prema vama



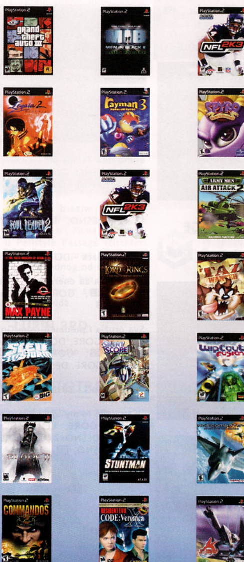
koje izbegavajte skokovima u stranu. Nemojte još uvek pucati u njega. Posle izvesnog vremena prizvaće stvorenja koje će se spojiti sa njim. Sada ga pucajte dok nepadne, priđite mu i Lara će ga ubosti prvim bodežom. Ponovite ovu proceduru tri puta. Cut-scena.

BOSS TWO: KARAL

Sada dolazi pravi zloća. U ovoj brobu vam netrebaju pištolji. Idite do tela Eckhardt-a i uzmite njegovu ruku. Kada stojite ispred Eckhardt-a iza stuba levo se nalazi prekidač koji će spustiti merdevine. Popnite se. Još jedne merdevine su tu. Popnite se i trčite u krug dok nenaiđete na malu stazicu koja vodi ka Spavaču(Sleeper). Skočite prema njemu i videćete kraj igre.

Čestitam prešli ste Tomb Raider 6!

ORIGINALNE IGRE





PS one™

2.000 din!

1.200 din!



Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 86 916, 30 86 917
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu



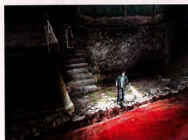
PlayStation.2

FORBIDEN SIREN

Puzzle Game (PAL): Uzmi arhivu 087 na Kyoya Sudo nivou, trećeg dana, u 03:00.



Time Attack mod (PAL): Završi svaki scenario i misiju1 i 2 na svim nivoima.



Kako snimiti arhivu?: Nakon što si završio igru i otključao "Zuno igru", idi na nivo gde ti je arhiva nestala, uzmi je i u glavnom meniu idi na opciju "Back to title". Udji u "Zuno igru" i odmah izadji. Igra bi trebalo da te pita da li da snimiš poziciju. Snimi i arhiva će takodje biti snimljena.

X-FILES

Ubistvo jednim udarcem - O, L2, DOLE, R1, X



Beskonačno oruzja - L1, L2, X, R2, R1

Otključaj sve bonuse - LEVO, R1, L1, DOLE, O

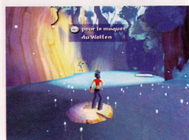
Otključaj sve nivoe - R2, DESNO, L2, GORE,

Nevidljivost - GORE, , O, X, DOLE



KYA DARK LINEAGE

Bonus galerija - △, Gore, O, Desno, Dole, Dole, ■, Levo



Šifre koje se unose na pause ekranu:

Dopunjavanje života - L1, R2, L2, R1, Gore, Gore, Levo, ■, Desno, O, Start

Obnova energije - L1, R2, L2, R1, GORE, GORE, LEVO, , DESNO, O, START

Smanji Jamgute - R2, R2, O, R2, L2, L2, LEVO, L2, O



SUFFERING

Acid mode - LEVOx2, R2, DESNOx2, R2, GOREx2, R2, DOLEx2, R2. Ukucaj jos jednom da bi ugasio ovaj mod.



Brand new family pic - GORE, DESNO, GORE, DESNO, GORE, DESNO, R2
Depths of Hell - GOREx3, DESNOx3

Direction wizard - LEVO, DESNO, DOLE, DESNO, R2, LEVO, GORE, LEVO

Fade to black - DOLEx4

Puna skala za energiju - DOLE, DOLE, DOLE, R2, GORE, GORE, DOLE, GORE, R2

Sva oružja i predmeti osim Gozo puške - DOLE, GORE, DOLE, LEVO, DESNO, LEVO, R2, GORE, LEVO, DOLE, DESNO, GORE, DESNO, DOLE

Pakao u boci - DOLEx3, GOREx3

"Say Hello to my Little Friend" - DOLE, DESNO, GORE, LEVO, DOLE, R2, LEVOx2, DESNOx2, R2, DOLE, GORE, LEVO, DESNO, R2



NINJA GAIDEN

Kako otključati stare Ninja Gaiden igre:

Ninja Gaiden - Sakupi ukupno 50 Zlatnih Scaraba i vrati se do Muramase (deda prodavac), dobićeš Ninja Gaiden kertridž koji mozeš da igraš na arkadama u Hanovom Baru (u Tarion-u, prestonici Vigoora), ili iz glavnog menija.

Ninja Gaiden 2 - Pošto nabaviš orginalni Ninja Gaiden kertridž idi do Clock Tower Plaze u Tarion gradu. Popni se na mesto iznad vrata sa šarenim oznakama. Izvuci luk i strelu i gađaj centar Clock Tower-a. Sanduk će se pojaviti na zgradi preko puta. Skoči dole, uđi u zgradu ispred, popni se stepenicama gore i otvori sanduk za Ninja Gaiden 2 kertridž.



Ninja Gaiden 3 - Prvo je potrebno nabaviti Ninja Gaiden i Ninja Gaiden 2 igre. Idi u Peristyle Passage (chapter 10), nalazi se tačno pred borbu sa boss-om. Dođi do jednog od slomljenih stubova gde je radnije bio jedan od zlatni scaraba, tu će se sada nalaziti Ninja Gaiden 3 kertridž.

LUPIN 3RD

Otključaj skriveno mesto - Pređi igru jednom

MTX MOTOTRAX

Super brza akceleracija - JIH345





Officer Dick - Pređi Freeride mod u karijeri

Policijski motor - Pređi sva Freestyle takmicenja

Slipknot motor - Pređi Master Supercross

Speed Demon - Pređi celu karijeru

Trickbot - Pređi Freestyle mod u karijeri



FINAL FANTASY CRISTAL CRONICLES

Stvari koje je moguće otključati:
Blazin' Caravns Mini Game - Sakupi sve Mog markice

Kako zaraditi 100, 000 gila
- Idi u Alfitariu i razgovaraj sa Knocfelnom i pokupi kap myrrh-a.



- Vrati se u Alfitariu i razgovaraj opet sa Knocfelnom i čekaj dok godina ne bude čudna.

- Idi u Marr's Pass i razgovaraj sa Te Odo-m, ženskom Selkie i pokupi kap myrrh-a.

- Idi na istočnu stranu Jegon reke i razgovaraj sa prerušenom princezom i nastavi putem, onda se vrati na istočnu



stranu.

- Knocfelna bi trebao da bude tu oko Jegon reke. Razgovaraj sa njim i pokupi još jednu kap myrrh-a.

- Idi do oblasti Fum. Pronaćićes Knocfelnu kako razgovara sa princezom, pokupi kap myrrh-a.

- Idi do Leude čamcem i prisustvovaćes svađi između Knocfelne i princeze. Razgovaraj sa njima, i onda napusti to mesto i pokupi kap myrrh-a.



- Vrati se u Leudu i razgovaraj sa princezom i Knocfelnom opet. Nastavi putem. Kasnije se vrati opet u Leudu.

- Pogledaj cutscene pa se vrati skroz u Alfitariu

- Pogledaj cutscene i zatim prihvati poklon od 100, 000 gila od princeze.

GB ADVANCE

ROCK'N'ROLL RACING

Igraj kao Olaf iz Lost Vikings-a - Na ekranu gde se biraju vozači obelezi Tarquinn-a, i onda pritisni L + R + SELECT i pritisni DESNO.

Otključaj Inferno Nivo u Versus Modu - Na ekranu gde se biraju planete obelezi NHO, i onda pritisni L + R + SELECT i onda pritisni DESNO.



GOLDEN SUN 2

Uđi u poslednji grad u kom si bio - Dok učitavas poziciju drži L+R+START dugmiće.



Imenovanje svakog clana - Da bi dao alternativna imena Jenne, Shebe i Pierrsa, pritisni SELECT tri puta dok imenujes Felixa. Ukoliko igraš igru bez link kabla moći ćes da imenuješ i Gareta, Miu i Ivana. Da bi to uradio pritisni GORE, DOLE, GORE, DOLE, LEVO, DESNO, LEVO, DESNO, GORE, DESNO, DOLE, LEVO, GORE i SELECT. Čućes zvuk i moći ćes da imenujes Gareta, Miu i Ivana.



Easy Mode - Nakon sto uđeš u Clear Data File izaberi ''New Game''. Posle transfera igra će te pitati da li hoćeš da



igraš neki nivo težine. Izaberi NO opciju sve dok te ne pita da li hoćeš da igraš Easy mod - tada stavi YES što će ti dati mogućnost da nastaviš da razvijaš likove i posle levela 99. Uživajte!

Hard Mode - Moraćes da imaš Clear Data fajl i jedan prazan fajl. Izaberi ''New Game'' i posle transfera igra će te pitati da li hoćeš da igraš Easy mod. Izaberi NO opciju i onda ćete pitati da li hoces da igraš Hard Mod. Stavi YES. Hard mod je isti kao i regularni s'tim što su protivnici mnogo zilaviji.

Bonus Pecina - Kada nađes sve Djinnije iz Golden Sun i Golden Sun 2, idi u Contigo i iskoristi teleport u krugu u centru grada. Moći ćes da uđeš u pećinu ukoliko imaš sve Djinnije.

DOUBLE DRAGON ADVANCE

Startuj sa 10 kredita - L, R, DOLE, L, R, DOLE, L, R, DESNO. Čuće se zvuk ukoliko si pravilno ukucao šifru.

Otključaj BGM mod - Na Options ekranu pritisni i drži SELECT a onda pritisni R, L, R, L. Opcija će biti dostupna posle ''credits-a'' ukoliko si pravilno ukucao sifru.



Otključaj Expert Mod - Na Options ekranu pritisni i drži SELECT a onda pritisni GORE, GORE, DOLE, DOLE, LEVO, DESNO, LEVO, DESNO. Čuces gong ako si pravilno ukucao šifru.



CRASH BANDICOOT

Pristup svim nivoima - TROUGAOx4, X, , TROUGAOx4, , X, TROUGAO, O, TROUGAOx3, O, , TROUGAO, X, X, X, X.

Skok do trećeg Ostrva - TROUGAOx4, O, X, TROUGAOx2, X, X, TROUGAO, O, , O, X, TROUGAOx2, O, , X, X, , TROUGAOx2

Alternativni Kraj - Kada nađes sve dijamante (Gems) preskoči preko Great Hall-a.



ACE COMBAT 2

Stvari koje je moguće otključati:

Bonus kraj - U misiji 20, obori krstareći projektil da bi otišao na bonus misiju: Fighter's Honor.

Free Mission Mode - Završi igru na Normal i Bonus kraj

Skriveni nivo - Moraš uništiti C-5 transport na prvom Raven nivou

Bonus Aircraft - Pređi igru sa Normal i Bonus krajem. Izaberi novu opciju koja ce se pojaviti u options meniju da bi kupio nove avione.

Music test - Da bi pristupio Music Player-u pređi igru sa rankom većim od First Lieutenant-a. Music test će se pojaviti u options meniju.

THE DAY AFTER TOMORROW

Uloge: Dennis Quaid, Jake Gillenhaal, Ian Holm, Emmy Rossum, Sela Ward
Režija: Roland Emmerich
Premijera: 27. maj 2004.



Šta ako nam se zaista bliži novo Ledeno Doba?

Ovo pitanje progoni klimatologa Džeka Hola (Dennis Quaid). Njegovo istraživanje ukazuje na to da bi globalno zagrevanje moglo da izazove katastrofalne promene klime na planeti. Istraživanja ledenih naslaga na Antarktiku pokazuju da se to već dogodilo , pre 10000 godina. On sada upozorava zvaničnike da bi to moglo da se dogodi ponovo, ako uskoro ne budu reagovali. Ali, njegovo upozorenje stiže prekasno.

Sve je počelo kada je on video santu veličine Roud Ajlanda kako se odvaja od antarktičkog ledenog brega. Širom planete počinju da se dešavaju surove vremenske nepogode: poplave, grad veličine grejpfruta pogala Tokio, nezapamćeni uragani na Havajima, u Nju Delhiju pada sneg, a Los Anlelesom haraju serije tornada.

Telefonski poziv od njegovog kolege profesora Rapsona (Ian Holm) potvrljuje njegova najveća strahovanja: ove snažne vremenske nepogode su simptomi globalne promene. Globalno zagrevanje je gurnulo planetu preko ivice, pravo u novo Ledeno doba. Sve će se dogoditi za vreme jedne velike globalne super oluje.



Dok Džek upozorava Belu kuću na neodložnu smenu klima, njegov sedamnaestogodišnji sin Sem (Jake Gyllenhaal) se nalazi zarobljen u Njujorku, gde sa drugovima ima sportsko takmičenje srednjih škola. Sada treba da se izbori sa okrutnim poplavama i temperaturama na Menhetnu. On beži u Javnu bibilioteku Menhetna i uspeva da telefonom dobije svog oca. Džek ima vremena samo za jedno upozorenje: ostani unutra po svaku cenu!

O PRODUKCIJI

Ovaj film govori o tome šta bi moglo da nam se dogodi ukoliko nastavimo da provociramo Majku Prirodu. Možda je ironija, ili slučajnost, ali tokom snimanja filma serije vremenskih nepogoda širom sveta doprinele su shvatanju da su klimatske promene već uzele maha. U filmu su korišćeni mnogi vizuelni efekti, kao i specijalni program Teragen uz pomoć kojeg su napravljeni svi pejzaži Antarktika. Korišćen je i Lidar-lasersko skeniranje da bi se skenirale velike zgrade u Los Anlelesu i oko 13 blokova Njujorka do najsitnijih detalja.







Odavno mrtav, Don Huan DeMArko,Arizona Dream.

Nisu pravljene nikakve minijature grada. Scene sa poplavom u Njujorku snimane su u ogromnom rezervoaru sa vodom u objektu za popravku i održavanje vozova u Montrealu. Dve nedelje glumci i statisti borili su se sa jakim vetrom i kišom, dok su trčali gore-dole "ulicom" Menhetna, koja je bila potopljena u metar i po vode. Za spoljašnjost bibioteke napravljena je ulica na Menhetnu koja vodi pravo do masivnih , kamenih stepenica zgrade biblioteke. Stepenište i fasada zgrade napravljeni su unutar rezervoara za vodu, korišćenog za čuvenu scenu poplave. Unutrašnjost biblioteke snimana je u nekoliko različitih objekata u okolini Montreala. Napravljeno je više scenografija kako bi tvorci filma imali mogućnost da biraju lokacije u zavisnosti od količine vode koja je bila potrebna u biblioteci.



O REDITELJU

ROLAND EMERIH- reditelj i izvršni producent epskog filma ''Patriota,'' sa Melom Gibsonom, kao i filmova ''Godzila'' i ''Dan nezavisnosti.''

1994-te je režirao naučno-fantastičnu avanturu 'Zvezdana kapija.' Njegov prvi američki film bio je ''Univerzalni vojnik'' sa Žan-Klod Van Damom.

O GLUMCIMA

DENIS KVEJD- Igrao je u filmu Petra Antonijevića "Spasitelj" Pojavio se u hvaljenom filmu Stivena Soderberga "Traffic " , a znamo ga i po filmovima "Predmet ogovaranja" sa Džulijom Roberts, " Zmajevo srce", "Unutrašnji svemir." Svoje muzičke talente pokazao je u filmu "Velike vatrene lopte."

DŽEJK DŽILENHOL- igrao je pored najvećih glumaca današnjice, kao sto su: Dastin Hofman, Holi Hanter, Kris Kuper i Suzan Sarandon. Bio je nominovan za Spirit nagradu za ulogu u filmu "Doni Darko," a uskoro ćemo ga gledati pored Gvinet Paltrou i Entonija Hopkinsa u filmu "Dokaz."

Loathing in Las Vegas, Doni Brasko ,

John Turturro (John Shooter) je glumio u filmovima Brother, Where Art Thou?, Veliki Lebowski, Miller's Crossing I Barton Fink, za koga je proglašen za najboljeg glumca 1991. na Kanskom filmskom festivalu.

Ostali filmovi: He Got Game Spajka Lija, Clockers, Jungle Fever, Mo' Better Blues, Do The Right Thing , The Luzhin Defence, The Man Who Cried, Cradle Will Rock, Rounders, Collateral Damage, The Truce, Quiz Show, Anger Management, Mr. Deeds and 13 Conversations About One Thing.



Autor: FUGEN

Top liste ovog meseca imaju veoma zanimljive vrhove - Dragon Quest i Final Fantasy!

JAPAN

1	Dragon Quest V	Square-Enix	PlayStation 2
2	DragonBall Z: Muku Tougeki	Banpresto	GB Advance
3	Nobunaga's Ambition: Tenka Sousei	Koei	PlayStation 2
4	Famicom Mini 01: Super Mario Brothers	Nitendo	GB Advance
5	Shin Sangoku Musou 3 Empires	Koei	PlayStation 2
6	Full Metal Alchemist: Meisou no Rondo	Square-Enix	GB Advance
7	PokÈmon Fire Red	PokÈmon	GB Advance
8	Monster Hunter	Capcom	PlayStation 2
9	Dokodemo Issho: Toro and the Shooting Star	SCE	PlayStation 2
10	Necchu! Pro Baseball 2004	Namco	PlayStation 2

U.S.A.

1	Final Fantasy: Crystal Chronicles	Nintendo	GameCube
2	NFL Street	EA	PlayStation 2
3	Metroid: Zero Mission	Nintendo	GB Advance
4	Need for Speed: Underground	EA	PlayStation 2
5	Bond 007: Everything or Nothing	EA	PlayStation 2
6	Jet Li: Rise to Honor	Sony	PlayStation 2
7	Champions of Norrath: Realms of EverQuest	Sony	PlayStation 2
8	Mafia.	Take 2	PlayStation 2
9	Bond 007: Everything or Nothing	EA	Xbox
10	Sonic Heroes	Sega	PlayStation 2

1 Dragon Quest V (PS2)



Igrali ste Dragon Warrior VII za PSone? Prvi Dragon Warrior (Quest u Japanu) RPG izbačen za PlayStation2 nosi broj V. Ništa čudno, jer je ovo rimejk originalne igre iz 1992, objavljene na Super Famicomu (SNES za nas). Rimejk je radio isti tim ljudi koji su radili i original.

2 DragonBall Z: Muku Tougeki (GBA)



Ako vam još uvek nije dosta DBZa, obradovaće vas ovaj naslov. U pitanju je 3 na 3 borilačka igra za GameBoy Advance, sa sistemom koji je sličan onom iz igre Marvel Vs Capcom 2. Razvoj igre je poveren Arc System Worksu, razvojnom timu koji stoji iza popularnog Guilty Gear serijala.

5 Shin Sangoku Musou 3 Empires (PS2)



Dynasty Warriors (Sangoku Musou) je verovatno najpopularniji serijal firme Koei. Posle uspešnog četvrtog nastavka usledio je Dynasty Warriors 4: Xtreme Legends, a sada je tu i Dynasty Warriors 4: Empires.

1 Final Fantasy: Crystal Chronicles (GC)



Posle deset godina, eto ponovo igre sa Final Fantasy naslovom za kućnu Nintendo konzolu! Crystal Chronicles nema puno veza sa glavnim FF serijalom - u pitanju je svojevrsni multiplayer akcioni RPG. Igra je stigla na vrh američke liste kao od šale, sa zaradom od 11,9 miliona dolara za mesec februar.

3 Metroid: Zero Mission (GBA)



Odlična prodaja prati svaku veliku Nintendo franšizu. Izuzetak nije ni Metroid serijal. Zero Mission je baziran na strukturi i priči legendarnog prvog dela sa NESa, s' tim što je u ovom slučaju igra poboljšana do te mere da se može proglasiti novom.

7 Champions of Norrath: Realms of EverQuest (PS2)



Autori Baldur's Gate: Dark Alliance serijala su napravili mrežni akcioni RPG smešten u EverQuest svet. Srećom po nas, Champions of Norrath se može igrati i dok niste na vezi (offline). Princip borbe sa orkovima i goblinima je sličan Dark Alliance igrama (udri po X tasteru!), ali se može reći da je ovaj naslov u mnogim stavkama prevazišao prethodne igre tima Snowblind.